

PRÓLOGO

Hemos escrito este librito sobre cine con la intención de dotar a los alumnos de la 2ª Etapa de Enseñanza General Básica, de un texto elemental que les ayuda a ver una película.

Es sabido que el cine es un lenguaje nuevo y que como tal requiere una enseñanza, una cierta alfabetización. No basta ir al cine a mirar sin más o a divertirse simplemente. Los espectadores; a todos los niveles, deben estar capacitados para leer el lenguaje de las imágenes a determinados niveles, al menos al de expresión de un tema.

Se ha dicho, no sin razón, que el cine comienza a ser el segundo lenguaje de los jóvenes, es decir, el medio de expresión que utilizan para comunicarnos sus ideas y sentimientos, a la vez que van a él a informarse de las corrientes de pensamiento general que circulan sobre el mundo y la vida en numerosas películas. Se cree poder decirlo todo con las imágenes. El cine se ha hecho, pues, pensamiento.

El libro pone el acento sobre las cuestiones de expresión, de lenguaje. Se han desechado otros puntos de vista y otros temas.

El libro es fruto de una serie de Campañas que, bajo el lema general de «Iniciación Juvenil al Arte Actual», los Organismos y Autoridades Vallisoletanas han promovido con semejante fin. Pocas veces se ha hecho tanto en favor de un arte concreto y de una juventud en general. Esto lo sabemos los que hemos tenido que auto formarnos, habida cuenta de las ventajas e inconvenientes que supone el sistema de formación de uno mismo.

A título indicativo hemos pensado que algún punto de la Lección 8.º, concretamente el punto 3, que se refiere a las unidades narrativas, así como la lección 12.º, completa, no deben explicarse hasta que el alumno tenga los 13 ó 14 años. De todas formas este es un libro un tanto esquemático, quintaesenciado, que requiere la ayuda del profesor.

EL AUTOR

PRESENTACIÓN

Es difícil ya, sin recurrir a frases hechas, hablar de la imagen, de la cultura audiovisual, del lenguaje del cine, del cine como medio de comunicación.

Pero no importa el tópico, si hay que recordar una vez más todas esas características de la época en que vivimos, para señalar su trascendencia y atraer sobre ellas la atención de cuantos tengan alguna responsabilidad en el perfeccionamiento del individuo y en la buena marcha de la sociedad.

La civilización y la cultura de la imagen, uno de cuyos generadores más activos y poderosos es el cine -también su expresión y su símbolo- son nuestra civilización y nuestra cultura. Y, si han de ser de veras eficaces, han de inculcarse desde un principio, tanto por el conocimiento de sus medios intrínsecos como por el sujeto receptor: lo que podríamos llamar lecciones elementales para niños; lo que viene a ser esta INICIACIÓN AL LENGUAJE DEL CINE.

Por la importancia del tema, por la oportunidad de su planteamiento y por los esquemas de su estructura, la INICIACIÓN AL LENGUAJE DEL CINE se une ahora al múltiple esfuerzo que ya se realiza en España para integrarla en ese mundo renovado del cine y de la imagen.

Pienso, sobre todo, en lo que hace y pretende nuestro Centro de Cine para la Infancia y la Juventud, con sus Cursos Nacionales de Monitores, con sus Clubs de Cine para Menores y para Educadores, con su creación y difusión de cultura cinematográfica y de películas, con su ilusión por ver el cine incluido en los planes de estudio de la Enseñanza General Básica.

Cándido Fernández, autor del libro, Secretario de la Cátedra de historia y Estética de la Cinematografía de la Universidad de Valladolid, profesor de los Cursos de Monitores, tiene zona gran experiencia personal en la formación y en la educación cinematográfica de niños y de jóvenes. Con este libro, la vuelca ahora en un radio de acción que merece ser amplio y fecundo.

Que le acompañen, desde su primera andadura, nuestros fervientes deseos y nuestra gratitud.

PASCUAL CEBOLLADA

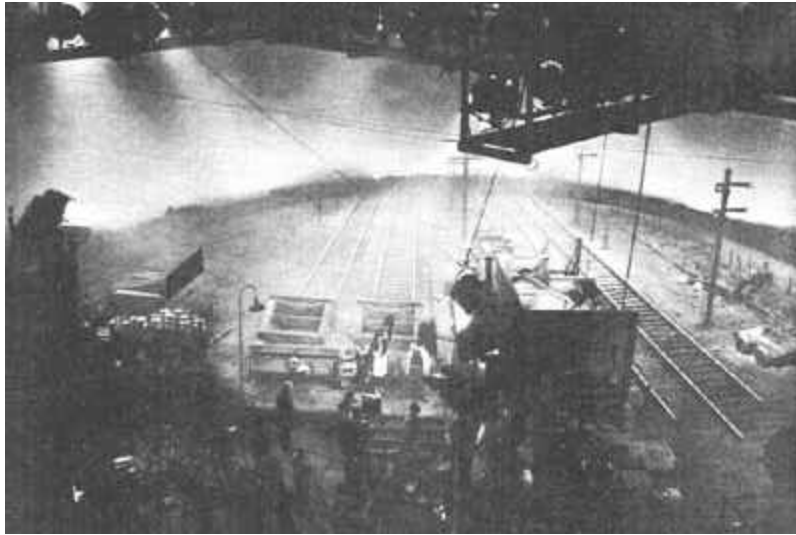
LECCIÓN 1***¿Qué es el cine?***

Figura 1-1

1. INTENTOS DE DEFINICIÓN:

Se ha escrito mucho acerca de lo que es el cine. Cada uno ha dicho una parte de la verdad. Vamos a ver algunas de esas opiniones:

- El Cine no se puede contar. Hay que verlo.
- Para muchos es como una ventana por la que nos asomamos al mundo que conocemos y al que no conocemos. Tú no has estado en otros países, por ejemplo. Con el cine viajas.
- Para otros es una fábrica de sueños, de fantasías. Todo espectador de cine puede vivir, despierto, en cada película, otra vida distinta a la suya. Puedes ser un héroe del Oeste o un astronauta que vive aventuras increíbles en otros mundos. Muchas jovencitas y jovencitos sueñan, durante hora y media, las mismas peripecias que viven sus ídolos en la pantalla. Para muchas gentes, el cine, es un modo de trasladarse a una vida mejor que la que llevan en la realidad de todos los días.
- Hay quien considera el cine como un nuevo medio de expresión, distinto al lenguaje hablado o escrito. El cine, sería, entonces, como un lenguaje audio-visual, como una escritura en imágenes.
- Para algunos es el séptimo arte, es decir, un arte nuevo, el último, que suma y reúne todos los demás: pintura, escultura, música, literatura, arquitectura y danza.
- Otros se han fijado en el aspecto nuevo del cine, en los elementos que lo distinguen de las otras artes, en aquello que solamente tiene el cine: las imágenes con movimiento.

RESUMEN

De las ideas anteriores debes retener en la memoria los puntos más importantes:

- El cine es un espectáculo visual, algo que entra por los ojos.
- Un medio de conocimiento del mundo en general.
- Un instrumento para vivir imaginativamente.
- Es un lenguaje de imágenes, más de ruidos, más de palabras y de música.
- El séptimo arte tiene elementos o cosas tomadas de las otras artes.

- Pero solamente el cine es capaz, frente a todas las artes, de reproducir las imágenes con movimiento.

LECCIÓN 2***El cine es un lenguaje*****1. ¿PARA QUE SIRVE EL LENGUAJE?**

- Por medio del lenguaje nos ponemos en contacto con el mundo exterior. El lenguaje, por lo tanto, es un instrumento de conocimiento del mundo, un utensilio muy práctico que nos ayuda a organizarle, poniendo un nombre a cada cosa: caballo, bosque, perro, Nueva York, televisión, proyector de cine, tomavistas, etc.
- Pero el lenguaje es también un instrumento para decir lo que cada uno de nosotros tiene que decir. Sirve, pues, para comunicarnos con los demás, para transmitir nuestras ideas. Por eso, el lenguaje, es un medio de comunicación social.
- Otras veces sirve para sacar lo que llevamos dentro, o, dicho de otra manera, para manifestar lo que sentimos. Así resulta un medio de expresión, que puede ser tan personal como el individuo que habla y al hacerlo charla con una entonación muy suya, emplea unos gestos también muy particulares y escoge las palabras que quiere, las que sabe o bien las inventa.

2. EL CINE ES UN LENGUAJE:

El cine, como la televisión, es un lenguaje que permite que un hombre nos diga lo que piensa y siente sobre las cosas y la vida.

3. EL CINE LENGUAJE UNIVERSAL.

Es un lenguaje universal porque el hombre que lo habla puede ser chino, italiano, americano, español, habitar en África o vivir en Australia. La imagen la entendemos todos y las palabras se doblan, se traducen al castellano.

Los distintos medios de comunicación del hombre en la historia:



Figura 1-2a. El grito



Figura 1-2b. Las señales

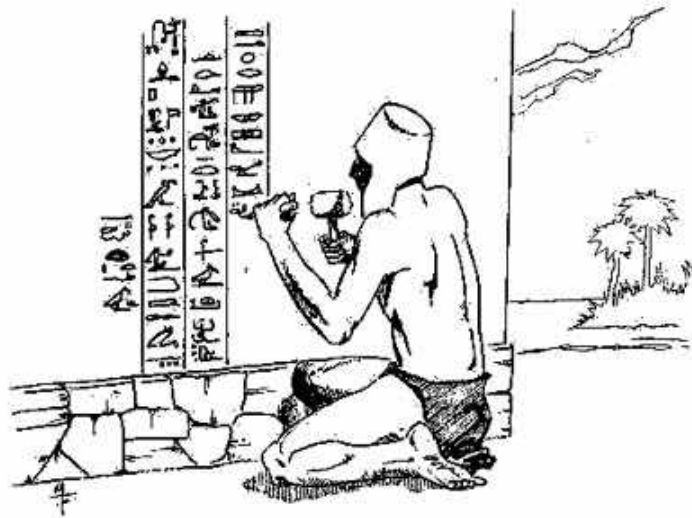


Figura 1-2c. La escritura

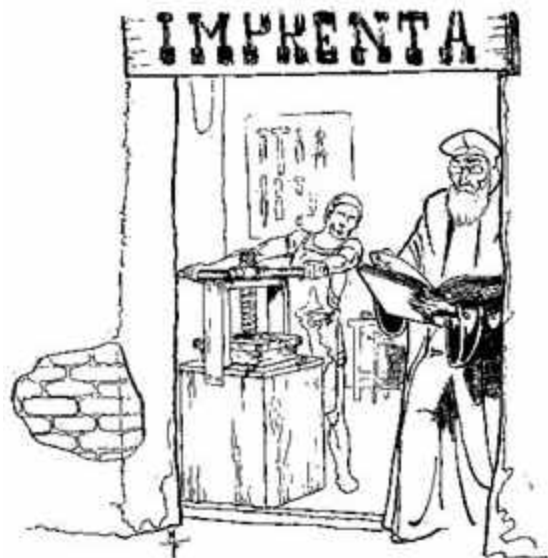


Figura 1-3a. La imprenta



Figura 1-3b. La prensa



Figura 1-3c. La radio

LECCIÓN 3

El cine instrumento para adquirir conocimiento

1. DOS CITAS:

En un libro publicado por la Organización de las Naciones Unidas, y hablando del cine, se decía:

"...Hace cincuenta años, hacia 1910 aproximadamente, cada uno apenas conocía algo más que su ciudad y no tenía otro horizonte, pero el cine nos ha convertido a todos, querámoslo o no, en ciudadanos del mundo. En la era de la televisión el niño no tiene más que tocar un botón para que el universo entero aparezca en la pantalla del televisor."

Un joven francés escribía, en un periódico de chicos lo que sigue:

"...El cine es mi escuela de la tarde. Me ha dado y me da constantemente la historia vibrante del mundo, pasado o presente, con sus grandezas, sus alegrías, sus sufrimientos. Me da la posibilidad de tratar de comprender el gran drama de la humanidad para amarla más y me ha ayudado a encontrar un puesto entre los hombres."

2. EL CINE ES LA ESCUELA DE MUCHAS GENTES:

En esas dos citas adivinas el gran río de conocimientos que has adquirido por medio del cine.

Todos nosotros hemos visto, una fabulosa cantidad de veces, los rascacielos de Nueva York, cómo son las tierras heladas de las zonas polares o la vida misteriosa de las selvas vírgenes, las extensas llanuras de los desiertos, la belleza del fondo del mar, la estación espacial de lanzamiento de cohetes de Cabo Cañaveral, incluso la superficie lunar.

Nos hemos familiarizado con las distintas especies de animales y sabemos mucho de sus costumbres que no hemos aprendido en los libros.



Figura 1-4. Los documentales son como ventanas abiertas al mundo



Figura 1-5. La película histórica nos trae el pasado

También hemos visto la torre Eiffel y los maravillosos monumentos del mundo. Por si fuera poco, conocemos a las grandes personalidades de las ciencias, las artes y la política. ¡Es como si llevásemos en nuestra memoria la más completa colección de fotografías de hombres famosos!

Hasta las cosas más familiares y usadas de la vida corriente parecen existir en la pantalla de una manera distinta. Una silla es más silla. También la enfermedad es más enfermedad. Y la alegría más alegría. ¡Todo dentro del rectángulo luminoso de la pantalla se carga de un atractivo especial! ¡El universo entero parece reclamar nuestra atención!

El cine, máquina del tiempo, nos permite conocer y vivir el pasado. La historia se ha hecho imagen y sabemos las costumbres y los modos de vestir de los hombres de otras épocas, al igual que los utensilios que manejaban.

Pero queda lo más importante: el conocimiento del prójimo, de las existencias ajenas. Contemplamos cómo trabajan los obreros, los vecinos de la casa en que vivimos, sus esfuerzos por salir adelante en las dificultades de la vida. Estamos en contacto con todas las formas del dolor humano, desde la enfermedad hasta la espantosa soledad en que viven algunas criaturas. Nos duelen las peripecias de algunos seres descarriados.

El mundo del cine es el mundo del buen Dios, el del amor por todos los seres, desde un animalillo de cualquier película, de Walt Disney hasta el del hombre vencido por la vida. También el cine moderno te da ocasión de pensar, de reflexionar sobre los múltiples problemas de la existencia. El cine moderno es crítico, trata de enjuiciar el mundo para mejorarlo. Toda película de ataque es ya un comienzo de salud, de curación.

EL CINE DA SABIDURÍA PORQUE BRINDA EXPERIENCIAS DE TODO TIPO

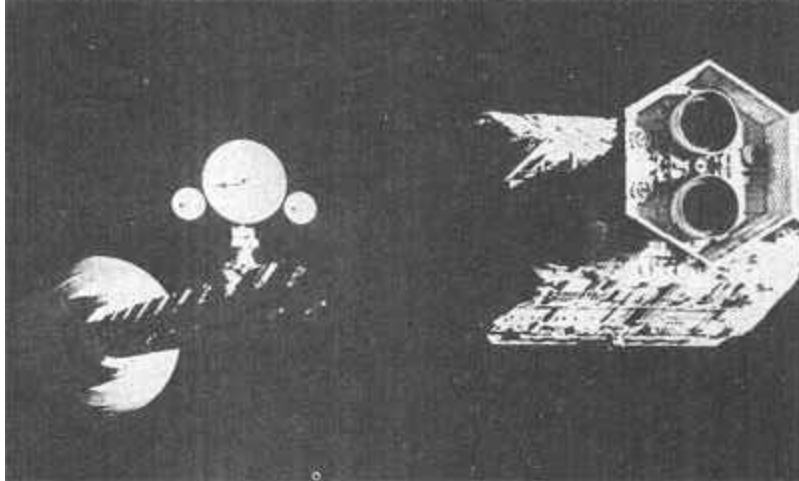


Figura 1-6a. La película de ciencia ficción nos habla del futuro

3. NO TODO LO QUE VEMOS EN EL CINE ES VERDAD.

Tú sabes que al hablar se puede mentir. También se puede emplear el lenguaje cinematográfico con la misma intención, desgraciadamente. Por eso muchas películas engañan y falsean el sentido del mundo y de la vida. El cine exige, por lo tanto, que lo veamos pensando. Se debe reflexionar sobre cada película.



Figura 1-6b. La película social nos el conocimiento del prójimo



Figura 1-7a. La película crítica es un comienzo de salud.



Figura 1-7b. La película de aventuras habla de la grandeza del ser humano



LECCIÓN 4

Los materiales para hacer cine

Para hacer cine se necesita trabajar con una serie de materiales o medios técnicos de registro y elaboración de las imágenes y de los sonidos.

Los principales medios o herramientas que se utilizan son:

1. EL TOMAVISTAS O CÁMARA.

Finalidad: Es un aparato con el que se obtienen una serie de fotografías sobre una película.

Sirve, pues, para registrar sobre una cinta las imágenes fotográficas.

El autor de una obra cinematográfica escribe o graba sobre la cinta con la cámara, que viene a ser su pluma o instrumento de escritura.

Descripción: En un tomavistas lo más importante es el objetivo, o sea, una lente a través de la cual entra la luz en la cámara. No siempre se utilizan los mismos objetivos, todo depende de lo que se quiere tomar. Con un objetivo normal fotografiamos las cosas como las ve el ojo del hombre. En cambio con el teleobjetivo conseguimos ver lo que está lejos. Para las cosas que están muy cerca, y que no se abarcan con la mirada quieta de una persona, se emplea el objetivo gran angular. Hay también un objetivo llamado zoom que aleja y acerca las cosas dando la sensación de que nos acercamos o nos alejamos de ellas. Se emplea mucho en TV.

La cámara lleva también un mecanismo que hace que la película pase por el objetivo. Este mecanismo es el de arrastre de la película. Gracias a él se ponen en movimiento unos dientes que penetran en las perforaciones de la película y hacen que corra y se detenga un instante frente al objetivo.

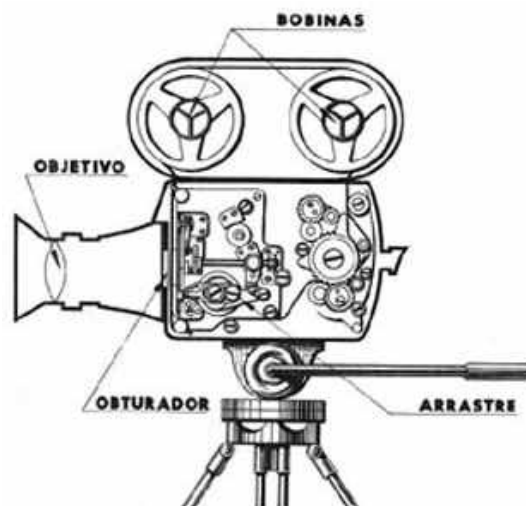


Figura 2-8. Esquema de una cámara.

En la cámara funciona otro mecanismo que abre y cierra el obturador. Precisamente cuando la película se detiene frente al objetivo se abre el obturador, que deja pasar la luz y ésta impresiona la cinta. Aunque son dos mecanismos distintos funcionan con el mismo motor.

La cámara, por último, lleva dos bobinas. Una con la película sin impresionar o bobina alimentadora. La otra bobina es la receptora y recibe la película ya impresionada.

Los fotogramas se toman, normalmente, a una velocidad de 24 imágenes cada segundo. El cine mudo lo hacía a 16 imágenes. Además de estas velocidades las cámaras tienen otras velocidades de toma: 8, 32, 64, 500 imágenes por segundo.

2. LA PELÍCULA.

Es una cinta que antes era de celuloide y ahora está hecha de un material muy parecido al celuloide pero que, al contrario de éste, no se inflama.

La película va impregnada de una pasta seca que llamamos emulsión y que es sensible a la luz y a los colores.

Unas películas son más sensibles a la luz que otras. Las que necesitan poca luz se emplean para hacer fotografías o escenas nocturnas, al contrario que las que necesitan más luz y que sirven para escenas de día. Las de poca luz se llaman películas muy sensibles. Las que necesitan luz abundante reciben el nombre de poco sensibles a la luz.

Para hacer fotografías en color se necesita que la emulsión de la película sea especial.

Las películas por su sensibilidad a los colores se dividen en ortocromáticas y pancromáticas. No te den miedo las palabras. Las primeras no son sensibles al color rojo, lo que quiere decir que no se dejan impresionar por este color. Las segundas son sensibles a todos los colores.

La película lleva siempre en sus bordes unos agujeritos que llamamos perforaciones.

La película más común mide 35 mm. de ancho. Hay otros formatos: el filme de 8 mm., el super 8, el de 16 mm. y el de 70 mm.

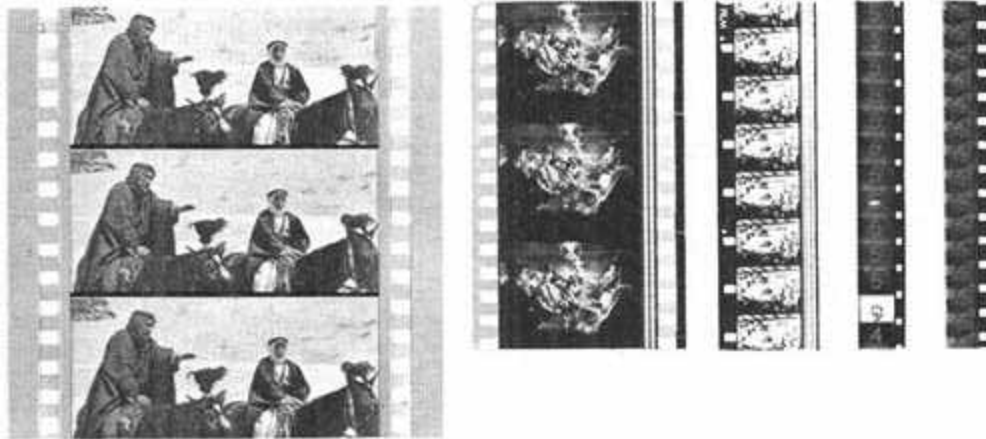


Figura 2-9. Distintos formatos de la película: 70 mm, 35 mm, 16 mm, super 8 mm y 8 mm.

3. EL REVELADO DE LA PELÍCULA.

La película a impresionar se llama película virgen, o sea, la que está lista para recibir las imágenes.

Una vez que se han impresionado las imágenes en la película virgen se revela ésta en un laboratorio, sumergiéndola en un baño químico. Después se la lava con agua corriente y se la pasa a un baño fijador que hace que las imágenes impresionadas resulten inalterables a la luz, queden fijadas, obteniendo así un tipo de película que se llama negativo, y en el que los blancos de las imágenes aparecen negros y los negros blancos.

A continuación la película negativo se pasa a una película positivo mediante un aparato que por contacto, y gracias a un rayo de luz, impresiona otra película virgen, que una vez revelada da una imagen positivo, donde ahora los negros son blancos y los blancos negros, como en la realidad, es decir, lo contrario que en el proceso de obtención de un negativo. Hay otras operaciones, menos importantes, que encontrarás descritas en cualquier libro de fotografía.

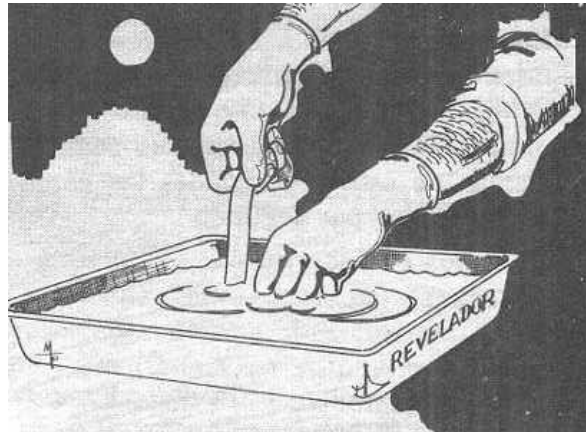


Figura 2-10a

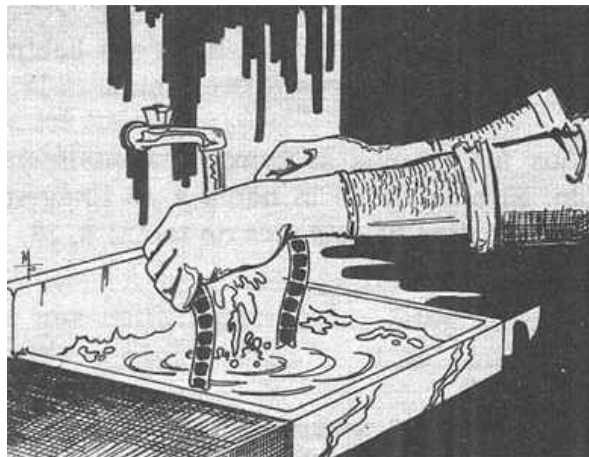


Figura 2-10b

Del negativo se sacan todas las copias que sean necesarias, pues de una misma película circulan varias copias por distintos países y ciudades de estos países.

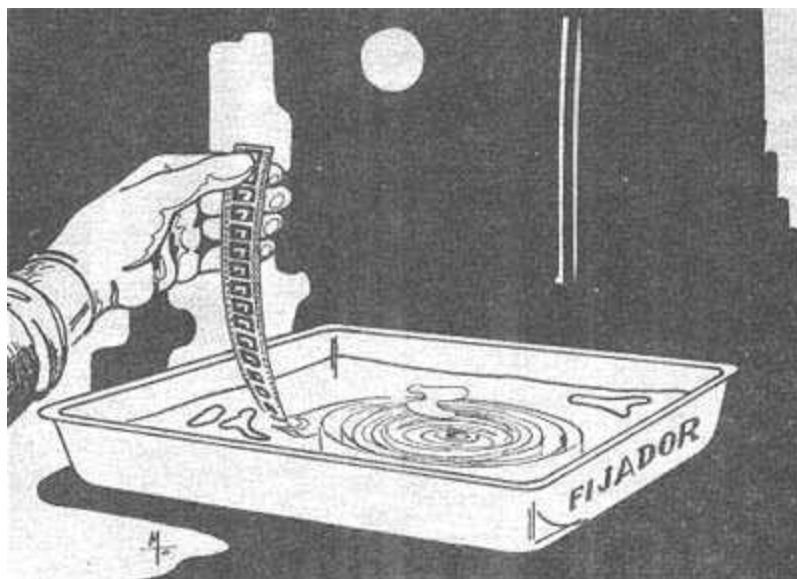


Figura 2-11a.

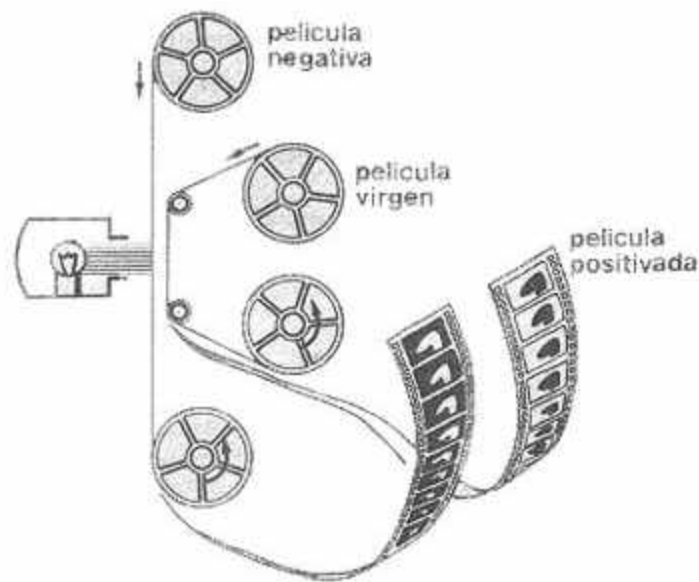


Figura 2-11b.

4. BANDAS DE LA PELÍCULA.

En cualquier fotograma hay un espacio dedicado a la imagen y otro, mucho menor, a la fotografía del sonido. Son la banda de imágenes y la banda sonora.

La banda sonora puede tener registrado el sonido bien de forma óptica bien de forma magnética.

Se obtiene de manera óptica, fotografiando el sonido sobre el celuloide. Por el contrario, el sonido magnético no es más que una cinta magnetofónica finísima que se pega a la película. Este segundo sistema es el que emplean los aficionados, ya que no es nada complicado y basta utilizar un proyector capaz de registrar el sonido.

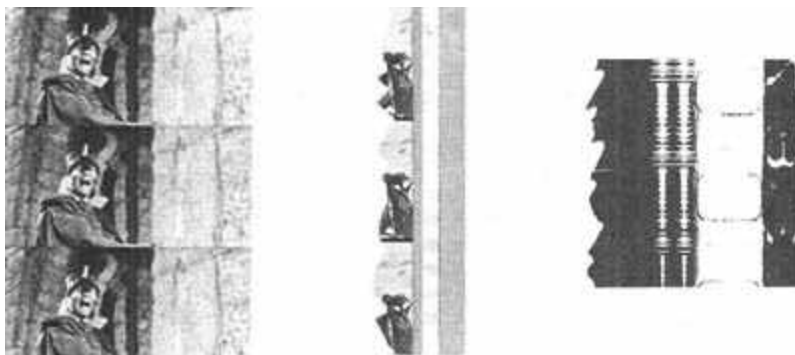


Figura 2-12

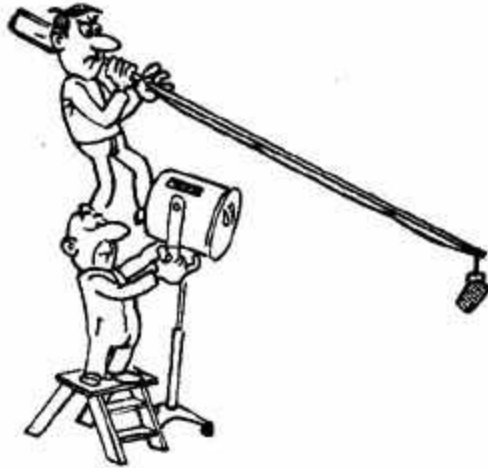
5. EL PROYECTOR.

Este aparato consiste en un punto de luz cuyos rayos son recogidos por un espejo curvo que los lanza sobre una película transparente, y que a su vez pasan por un objetivo (lente) que amplía o aumenta las imágenes luminosas yendo a parar éstas a una pantalla.

A su vez, el proyector posee, igual que la cámara tomavistas, dos bobinas: una alimentadora que proporciona la película al proyector y otra receptora, que va recogiendo la película una vez proyectada.

También posee un mecanismo que transforma el sonido fotografiado en ruidos reales.

Los proyectores comerciales proyectan la película a una velocidad de 24 imágenes cada segundo. Otros proyectores lo hacen a 18 imágenes.



LECCIÓN 5

La escritura cinematográfica. Elementos principales y reglas de escritura

Elementos principales y reglas de escritura

El cine es un lenguaje, una escritura en imágenes dinámicas o con movimiento. ¿Cuáles son los elementos principales de esta escritura y cómo se emplean correctamente? Estos son los puntos que vamos a tratar en esta lección y en las dos siguientes.

1. LA IMAGEN.

Es el primer elemento. Sin imagen no hay cine. El espectáculo cinematográfico no es para ciegos.

Una imagen es la representación de un objeto de la vida real por medio de una figura. Pero también podemos representar cosas que no vemos con los ojos físicos, pero sí con los de la imaginación: la esperanza, la justicia, un ser extraterrestre.

Por lo tanto, la definición de imagen queda así: la representación de un objeto, tanto de la vida real como de la vida imaginaria, por medio de figuras.

EL AUTOR CINEMATOGRAFICO ESCRIBE FIGURAS

Imágenes de figuras de la vida imaginaria:



Figura 3-14a. La justicia



Figura 3-14b. La libertad guiando al pueblo (Delacroix)

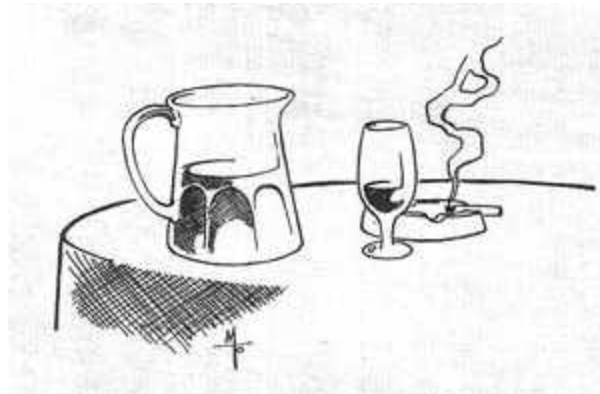


Figura 3-14c. Imagen de un objeto de la vida real

Pero las figuras se mueven, son dinámicas. Si no se movieran tendríamos fotografías, dibujos o pinturas. La película es como un libro completamente ilustrado de imágenes que se mueven.

LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA ES MÓVIL A DIFERENCIA DE OTRAS IMÁGENES.

La historia de la representación del movimiento. Distintos modos de representarle en las imágenes

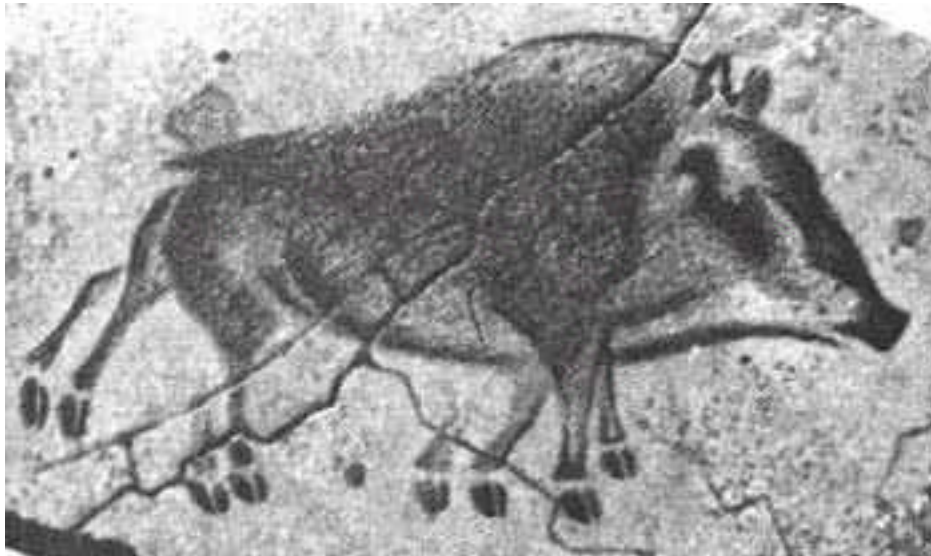


Figura 3-15a. Multiplicación (bisonte de Altamira)

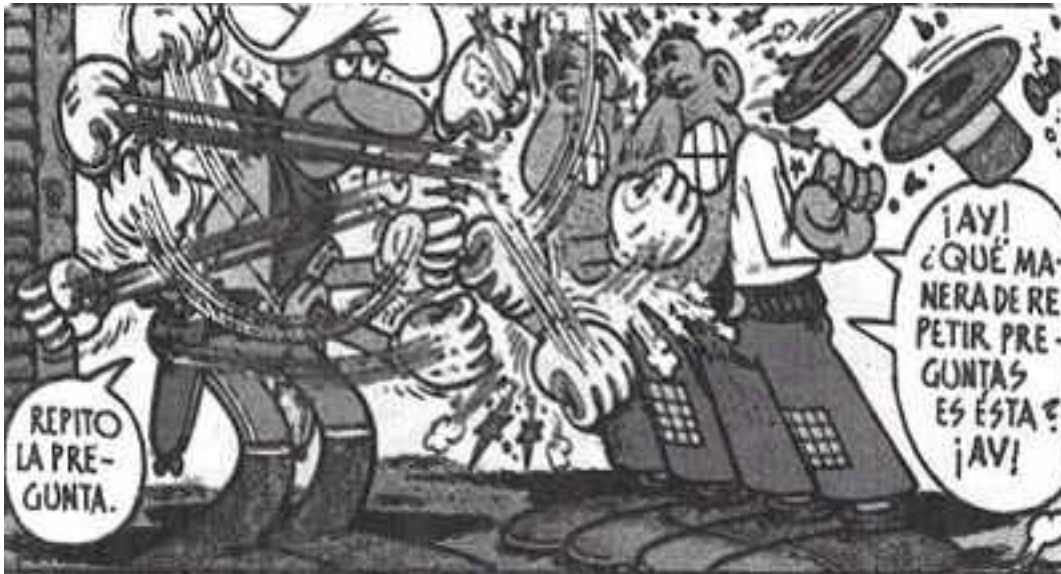


Figura 3-15b. Ráfaga y Multiplicación en una viñeta del dibujante Jacovitti



Figura 3-15c. Descomposición de un mismo movimiento en sus fase (el pintor Brueghel sugiere el movimiento al mostrar las fases sucesivos de la caída de un ciego)

Vamos a dar otro paso más. La imagen móvil o dinámica va acompañada de su propia voz, de su sonido particular, del mismo modo que en la vida real todas las cosas tienen una figura y además un ruido. A la tempestad, por ejemplo, no solamente la reconocemos por una figura, sino también por su estruendo propio. También tú eres un rostro y una voz, pero tu amigo tiene otra voz y otro rostro. El pájaro canta y el tigre ruga. El galopar de un caballo no es el sonido de una bomba al estallar.

LAS IMÁGENES MÓVILES EN EL CINE SON TAMBIÉN SONORAS

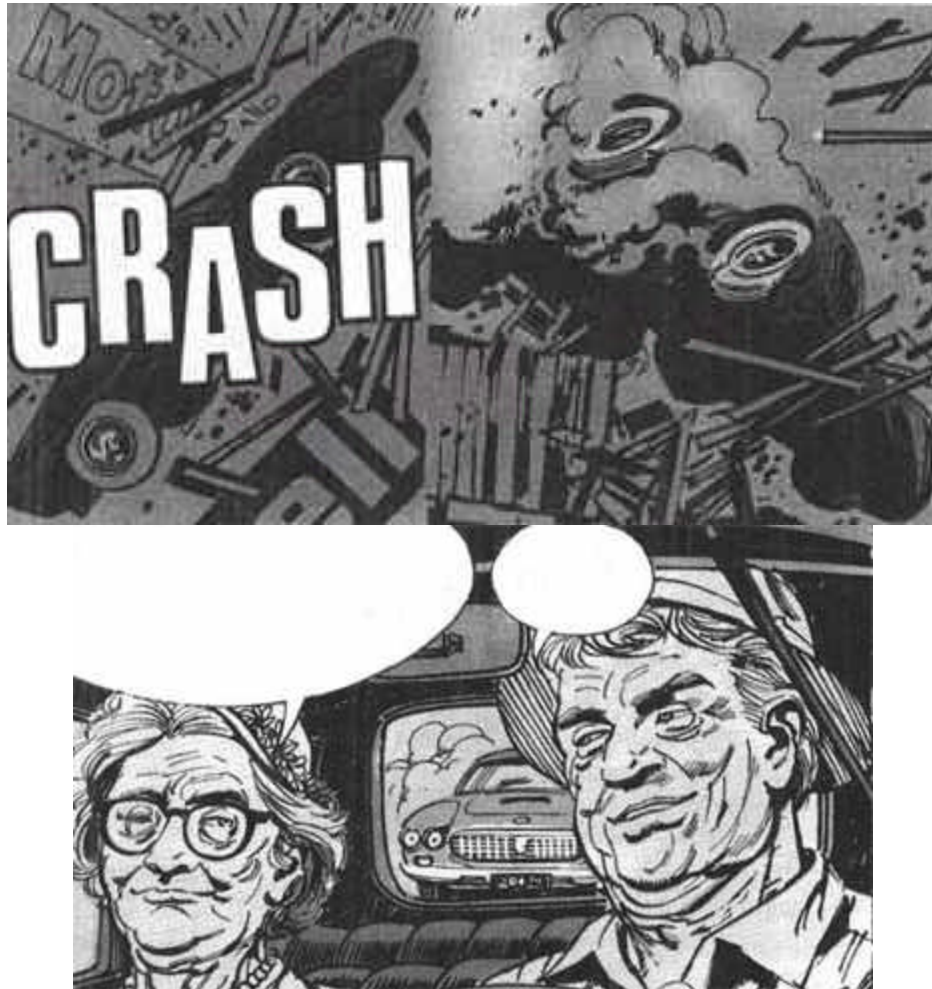


Figura 3-16a. Historia de la representación de imágenes sonoras: las onomatopeyas (la palabra imita el sonido); los bocadillos o globos de las historietas. Viñetas de "El rallye de los cinco continentes". (Dibujos de José Bielsa publicados en la revista Trinca).

2. EL PLANO.

Un plano se obtiene fotografiando a cierta distancia una o varias figuras.

Porque las figuras están tomadas a diversas distancias, los planos son distintos o hay diversos planos.

LA DISTANCIA A LA QUE SE TOMAN LAS FIGURAS DECIDE LA CLASE DE PLANO Y EL TAMAÑO DE LAS FIGURAS DENTRO DEL PLANO

3. CLASES DE PLANOS.

Podemos reducirlos a seis. En realidad hay muchos más.

Si el autor de una película pretende describirnos un hombre, puede tomar, filmar ese hombre, que es lo mismo, de seis maneras distintas. Muy cercano a nosotros, a la distancia en que hablan dos personas, a dos o tres metros, luego a seis, más tarde a diez y por último desde muy lejos. Estas distancias no son más que ejemplos. De la misma manera podríamos haberte dicho a medio metro o menos y a cuatro metros y a treinta centímetros.

1. **El primerísimo plano**, inserto o detalle, se llama de las tres maneras, lo tomaría el autor colocando la cámara muy cerca del personaje o de la cosa a fotografiar. Por

ejemplo: una mano cogiendo el teléfono, o, un detalle del rostro del hombre: un ojo. Este plano produce un choque en el espectador.

2. **El primer plano** toma el rostro completo de la figura humana o corta ésta a la altura de los hombros, aproximadamente.
3. **El plano medio** exige retirar la cámara un poco más lejos que para tomar un primer plano. Corta la figura humana a la altura de la cintura, también mas o menos
4. **El plano entero** lleva la cámara más lejos todavía y toma al hombre de pie, completo.
5. **El plano de conjunto** sitúa la cámara tomavista a unos diez metros. El hombre aparece dentro de un paisaje, en un escenario. En el marco de un plano de conjunto caben perfectamente seis o siete personas. Es el plano que empleamos para fotografiar una escena familiar o un grupo reducido de personas.
6. **El plano general** muestra un gran decorado, la calle, por ejemplo. El hombre es un elemento más del escenario, otra cosa. Su tamaño es pequeñísimo. Sirve para describir un paisaje. Los planos generales se emplean para dar sensación de soledad, si el hombre aparece en él, o, de grandeza, si lo fotografiado es un paisaje.

El llamado espacio off es la utilización del espacio que está fuera del plano. Fuera del plano pueden estar ocurriendo cosas que los espectadores saben que están sucediendo. En las imágenes siguientes figuran los diferentes planos que hemos utilizado.



Figura 3-26d Plano detalle



Figura 3-26e. Primer plano



Figura 3-26f Plano medio



Figura 3.16b.



Figura 3.16c.



Figura 3.16d.



Figura 3-17a Primer plano



Figura 3-17b Plano de conjunto

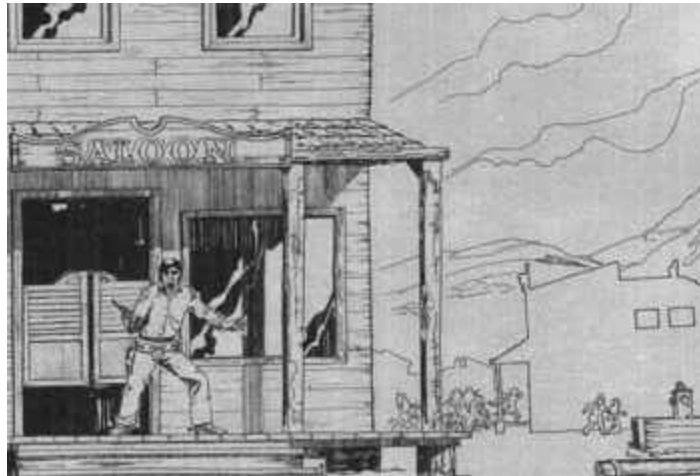


Figura 3-17c. Plano general



18a



18b



18c

4. ÁNGULOS Y POSICIONES DE LA CÁMARA.

A un autor cinematográfico, que escribe imágenes móviles, no le basta enseñar las figuras a una determinada distancia, sino que ha de mostrarlas desde el ángulo o punto de vista que presentan mejor cara, es decir, que se las ve mejor.

A la manera de estar colocada la cámara tomavistas, por encima o por debajo de la visión de un hombre de pie, se llama ángulo.

La cámara puede tomar las figuras de una manera normal (a la altura de los ojos de un hombre de pie). Tomarlas en picado, inclinada hacia el suelo. Bien fotografiarlas en contrapicado, mirando la cámara hacia arriba. También puede tomarlas a vista de gusano, es decir, casi al ras del suelo. Por último es posible situar la cámara encima de las figuras, perpendicular a las mismas, o sea, a vista de pájaro.

La cámara se puede colocar en cualquier lugar. Puede tomar las figuras de frente, de lado o bien en forma oblicua. En los primeros años del cine la cámara estaba fija en un lugar. No había, pues, planos distintos ni ángulos distintos. Había el cuadro, como en el teatro, y los personajes al moverse se salían de él.

Pero el ángulo no solamente sirve para presentar las figuras desde el lado más favorable. Emite, además, un juicio, una, opinión de las figuras. Dice si el hombre es importante o uno más entre muchos. Si está abatido ante el peligro. Si resulta o no ridículo. Por eso no es una cuestión de capricho tomar la fotografía de una persona desde arriba o desde abajo. Las cosas son según se miran.

Resumiendo: El ángulo de toma cumple dos misiones: primera, mostrar las figuras desde el emplazamiento más adecuado para el reconocimiento del objeto; segunda, lanzar una opinión sobre las cosas.

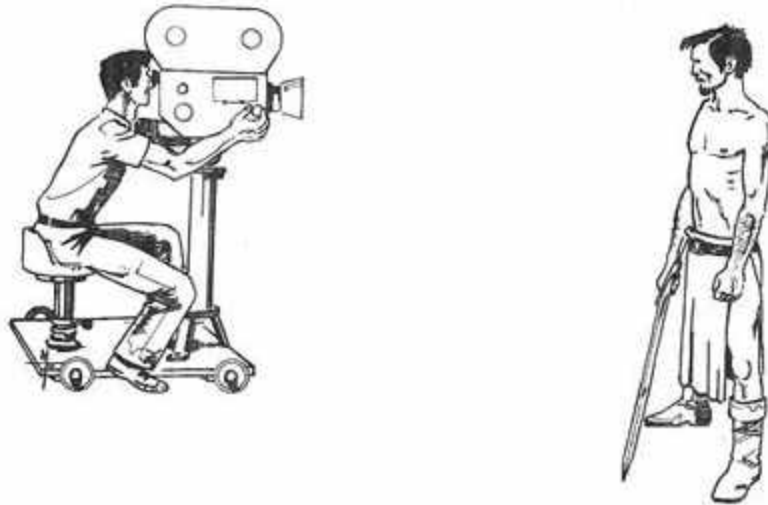


Figura 3-19. Angulo normal

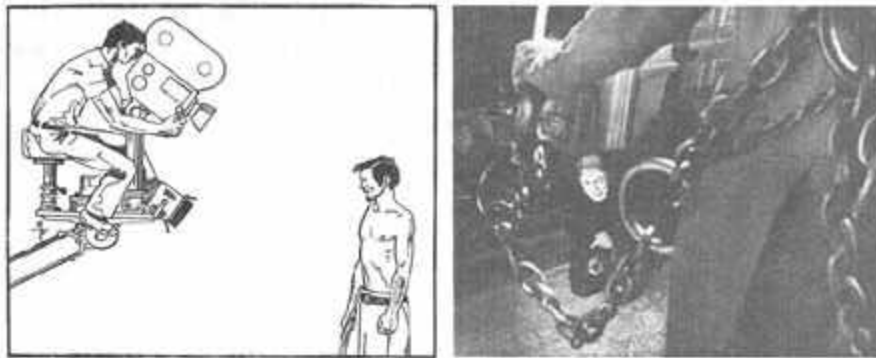


Figura 3-20a. Picado

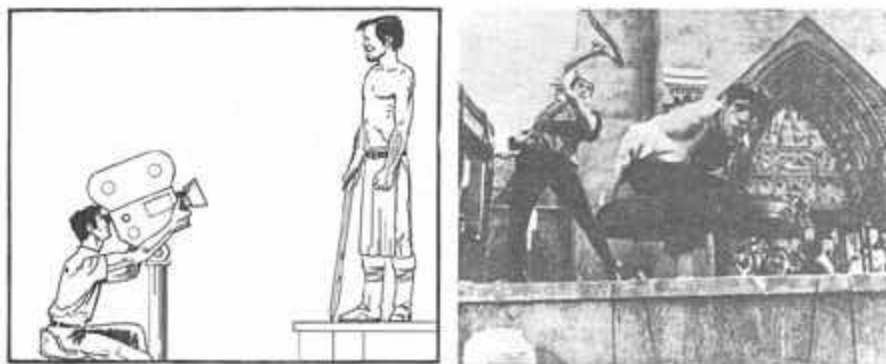


Figura 3-20b. Contrapicado

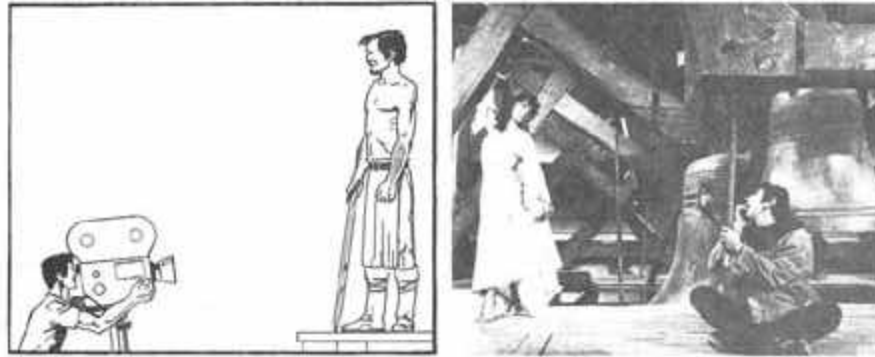


Figura 3-20c. Vista de gusano

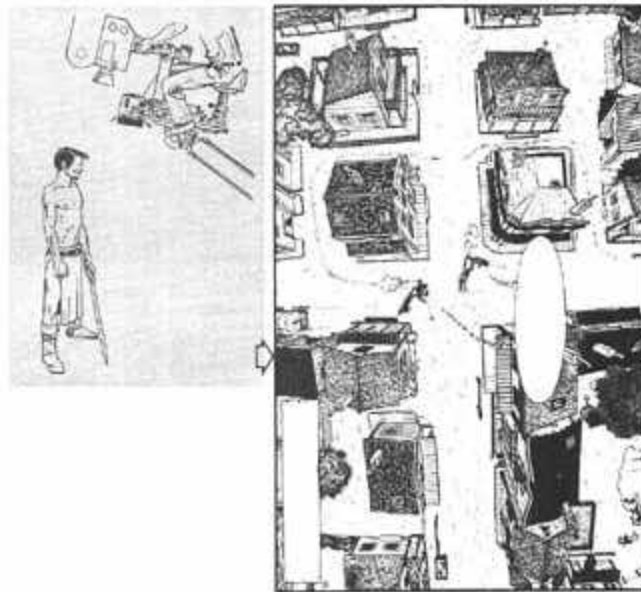


Figura 3-21a. Vista de pájaro, también se llama cámara a plomo

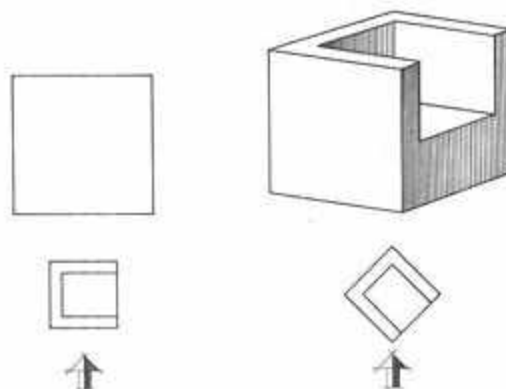


Figura 3-21b. El ángulo es fundamental para el reconocimiento del objeto



Figura 3-22. El ángulo opina, emite una idea. Con el contrapicado se destaca la figura del Papa, como representante de Dios en la tierra

5 LA FOTOGRAFÍA.

En el lenguaje escrito es necesario escribir de forma que podamos leer lo escrito. La letra ha de ser buena. En la escritura cinematográfica ocurre otro tanto: la fotografía ha de ser buena.

Muchos autores confunden buena fotografía con fotografía brillante, bellísima.

Buena fotografía es la que resulta adecuada para ver lo que se enseña, la que está al servicio de lo que se dice. Al cine le molestan las bellas fotografías que no tienen una justificación, las que no vienen pedidas por lo que se cuenta en el filme.

En una película se dice que hay profundidad de campo cuando las figuras en primer término y las del fondo se ven con la misma claridad, es decir, resultan enfocadas todas.

6. ILUMINACIÓN.

Tampoco basta en la escritura o en el lenguaje que hablamos decir las cosas de cualquier manera. Hay que decirlas bien, expresarlas con claridad y eligiendo el tono adecuado.

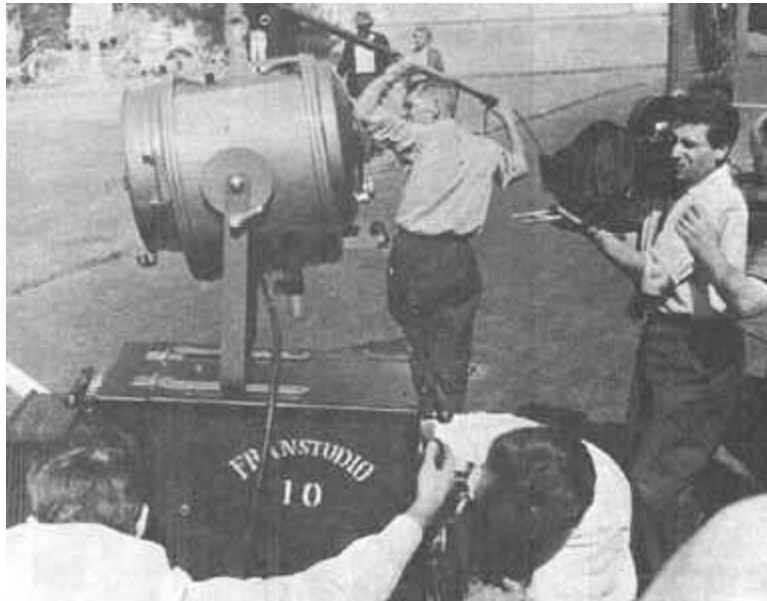


Figura 3-23

La escritura en imágenes móviles debe seguir la misma norma.

La luz en el cine sirve para expresar las cosas con claridad y para crear el clima adecuado.

Más tarde volveremos sobre estas ideas. Ahora nos interesa que conozcas las distintas clases de luz que se emplean en el cine y los efectos que produce la dirección de la luz sobre las figuras. Son nociones técnicas que debes saber.

Clases de luz:

1. Natural: la proporcionada por la luz del día.
2. Artificial: la dan focos y reflectores.
3. Difusa: es una luz artificial, por venir de varios focos, que distribuye por igual la claridad a todos los puntos de una escena, de forma que las figuras no tienen sombras.
4. Directa: la dirigida sobre una figura y que por lo tanto produce sombras y zonas de iluminación.

Efectos producidos por la dirección de la luz:

1. Iluminación desde arriba. Un personaje iluminado de esta forma resulta más joven, más espiritual.
2. Iluminación desde abajo. Produce un sentimiento de inquietud. Da maldad al rostro.
3. Iluminación lateral. Consigue relieve en la figura. Destaca las líneas del rostro aunque lo afea. El personaje adquiere personalidad.
4. Iluminación frontal. Elimina las faltas del rostro, le embellece. Quita relieve y personalidad a la figura humana aplastándola sobre el fondo.
5. Iluminación por detrás del personaje. Se ve en contraluz y se destaca su silueta sobre el fondo, pero se borran completamente sus rasgos externos.

Ahora podemos seguir hablando de cómo emplea el autor las luces para conseguir dibujar con claridad las figuras y dar el tono adecuado a las imágenes.

Un objeto, un hombre, no iluminados debidamente no existen para la cámara, por lo tanto, tampoco los vemos nosotros. Su figura resulta confusa, poco clara. No obstante ser verdad esto, el cine moderno, que pretende presentar el misterio de la vida, ilumina de cualquier

manera. El comportamiento del cine moderno es válido porque es adecuado a lo que se quiere expresar.



Figura 3-24.

Cualquier objeto, para vivir sobre la pantalla, pide ser elaborado por la luz. Ella hace que los objetos sean lo que parecen: ligeros, pesados, fuertes, duros, suaves, malignos, alegres. La luz da vida a los objetos.

Las luces, además, ayudan a dibujar los rasgos psicológicos del personaje. Sólo con ver como está iluminado un individuo, adivinamos como puede ser.

La luz crea el tono de una historia. Es otra misión de la iluminación en el cine. A veces las imágenes parecen tristes, de tonos grises. El autor nos estará contando la historia vulgar y penosa de un pobre hombre. Por el contrario si la fotografía resulta luminosa, radiante, de tonos alegres, entonces, de seguro, el autor de la película nos habrá pintado otro hombre distinto al anterior.

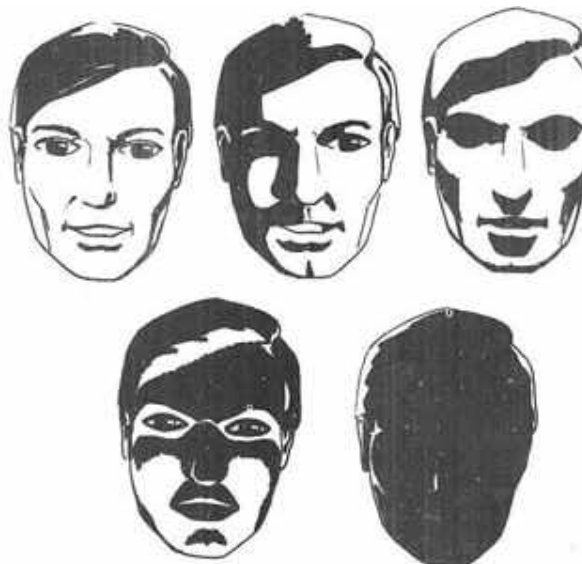


Figura 2_24. Efectos producidos por la dirección de la luz sobre los personajes. a) Iluminación frontal. b) Iluminación lateral. c) Iluminación desde arriba. d) Iluminación desde abajo. e) Contraluz

RESUMEN

1. En el cine la fotografía no es un fin -como en el arte fotográfico- sino un medio.
2. Un objeto, un personaje no iluminado, no existe para la cámara.
3. Los objetos se elaboran por medio de la luz, cobran vida gracias a ella.
4. La luz ayuda a dibujar los rasgos psicológicos de un personaje.
5. La iluminación decide el tono, el clima de una historia. Da el ambiente.
6. El cine moderno ilumina de cualquier manera porque pretende respetar la verdad de la vida.



Figura3-26a. La luz elabora los objetos, les da vida



Figura 3-26b. La luz crea el clima de una historia



Figura 3-26c. La luz dibuja los rasgos psicológicos de los personajes. La imagen del traidor "Hagen" en la película "Los Nibelungos"

Hemos visto que para escribir en imágenes era necesario:

Elegir las figuras que se querían mostrar.

Fotografiarlas a la distancia adecuada, y desde el punto de vista más favorable.

Decir lo que se quiere decir claramente por medio de buenas fotografías. Y en el tono que mejor le vaya a la historia.

Para ello se utilizaba la cámara tomavistas como un instrumento que obtenía:

1. Las imágenes de las cosas y de los hombres.
2. Los distintos planos y ángulos de esas cosas y acciones humanas. Y las luces.

Pero una escritura en imágenes dinámicas necesita también un decorado, un fondo, un lugar sobre el que desarrollar la historia. El marco en el cual ocurren los acontecimientos es la escenografía. Paul Valery dijo un día que quien se representa un árbol está obligado a representarse también un cielo o un fondo donde verlo apoyado.

El cine moderno utiliza como fondos paredes blancas, pero esto también es escenografía.

Son elementos escenográficos: los paisajes, los edificios, los decorados, los interiores de las casas, las calles. Estos elementos son naturales o reconstruidos. Da igual. Lo importante es que den la impresión de ser reales. Una calle o una plaza reconstruida deben parecer auténticas. En el teatro tradicional no importa que se vea que son falsos. Los decorados, además, han de estar de acuerdo con lo que sucede en la historia. Para contar una historia actual no sirven los decorados de casas de la edad media.

Las construcciones cinematográficas están fabricadas con materiales ligeros, que se trabajan fácilmente y se desmontan con la misma facilidad. Por ejemplo: la madera, el cartón, el estuco, el yeso, las telas.

A veces un paisaje se convierte en protagonista. Por ejemplo, en una película, que se titula El viento, este elemento de la naturaleza llegaba a ser el personaje principal. La naturaleza juega a veces como un personaje mas



Figura 3-26j. El paisaje se convierte en protagonista



Figura 3-26g. Escenario natural

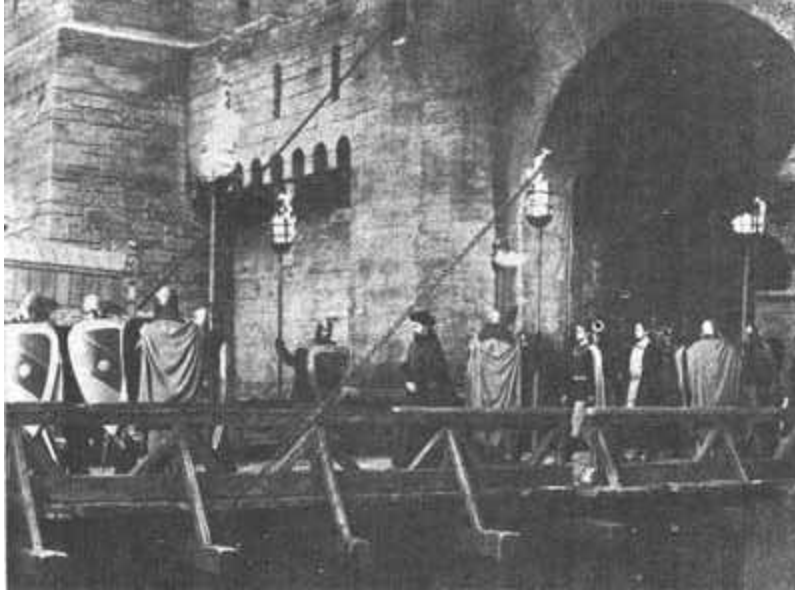


Figura 3-26h. Escenario reconstruido



Figura 3-26i. La escenografía transmite determinadas emociones: sentimos al personaje de la imagen acorralado

En otras ocasiones, la escenografía sirve para producir algunas emociones. El desierto da la sensación de soledad. Una historia que transcurre toda ella dentro de una casa crea un sentimiento de opresión, de falta de libertad. Las películas del Oeste, que normalmente se desarrollan al aire libre, transmiten una emoción de libertad. Hay ambientes grises, atmósferas oscuras que nos dan la impresión de tristeza, de temor.

LOS AMBIENTES TRANSMITEN DETERMINADAS EMOCIONES

La escenografía ayuda también a pintar la manera de ser de un personaje de la historia o de varios. Los personajes de la película *Mi tío*, de Jacques Tati, se explican en buena medida por el ambiente en donde habitan. Los Arpel viven en una casita ultramoderna, de colores

grises, fríos y ruidos metálicos. Hulot, por el contrario, habita en una casa de barrio popular, de colores calientes y música romántica. Los Arpel se han deshumanizado, no saben jugar. Hulot es un personaje humanísimo a juzgar por la forma en que vive.

LOS AMBIENTES RETRATAN EL CARÁCTER DE LOS PERSONAJES

8. LOS MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA

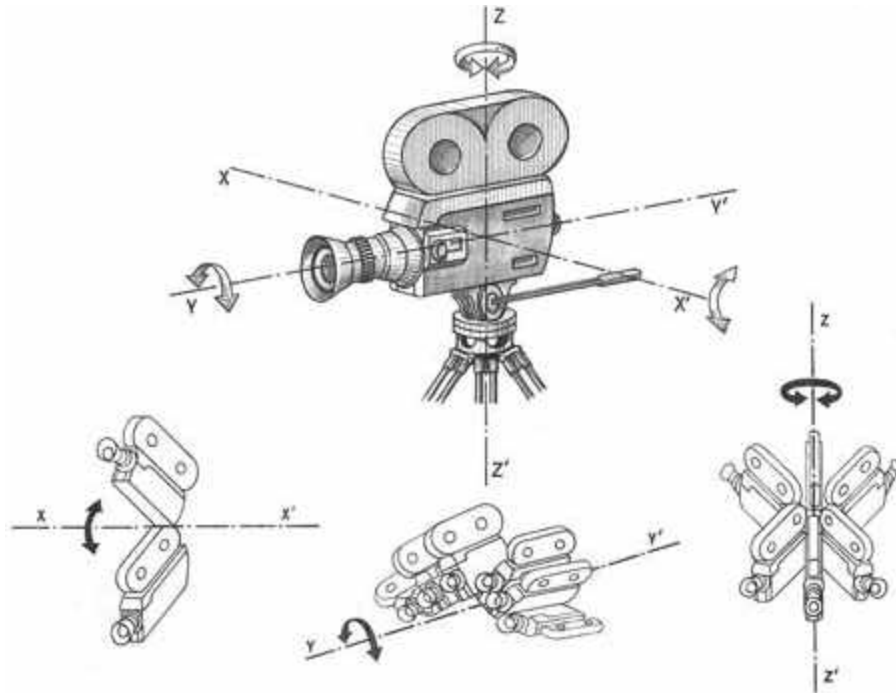


Figura 3-27. La cámara se mueve sobre sus ejes X, Y, Z

El autor cinematográfico escribe con la cámara. Esto ya lo sabemos. La cámara son los pinceles o la pluma del director. Con ella se obtienen las imágenes.

Te interesa ahora conocer las posibilidades que ofrece de expresión, de decir un algo más que lo que enseñan las figuras registradas o grabadas sobre el celuloide.

La cámara se mueve a lo largo y a lo ancho de un escenario, de un espacio. Pero no solamente en estas dimensiones sino también a lo alto, y en todas direcciones. Al comienzo del cine la cámara no se movía. Por eso el cine no era todavía un arte.

Precisamente: porque se mueve puede describir, explorar un escenario con detalle, ir de un punto a otro, detenerse a observar. Normalmente, cuando en una película aprecies que la cámara se está moviendo, lo que sucede es que el autor nos está describiendo el lugar de la acción. Este es, pues, uno de los papeles del movimiento de cámara.

Otro papel, puede ser, seguir, acompañar a un personaje que se desplaza de forma natural en un espacio cualquiera. Son movimientos de puro acompañamiento de los personajes y de los objetos en movimiento, si no se quiere que salgan del cuadro.

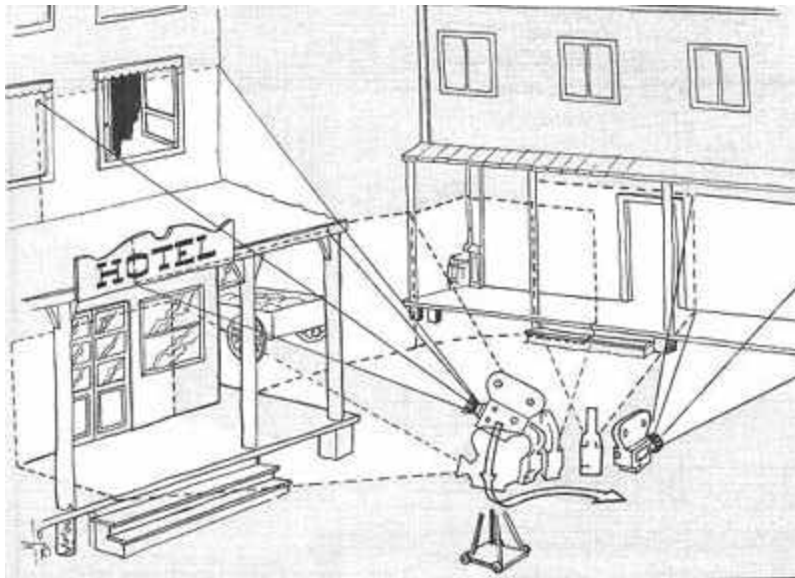


Figura 3-28a. La cámara explora un escenario.

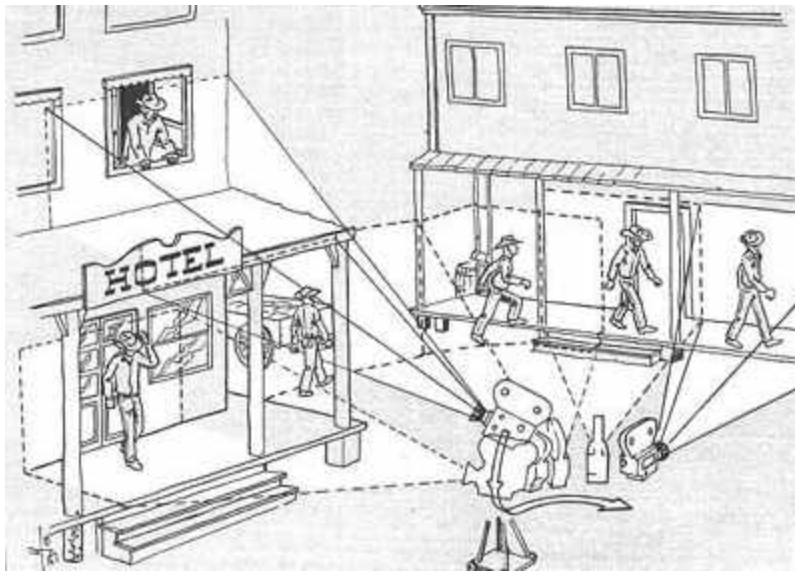


Figura 3-28b. La cámara acompaña los movimientos de un personaje

El movimiento sirve, en ocasiones, para introducirnos en la acción o presentarnos un personaje. La cámara se mueve entre una multitud hasta señalarnos el protagonista. Puede el movimiento de cámara concluir la acción, como cuando se retira de un individuo ocupando el lugar de los ojos de un viajero que se marcha en el tren. Esa es, precisamente, otra de sus posibilidades: convertirse en un personaje de la acción de la película. Vemos entonces las cosas como las ve la cámara en su recorrido. Se llama uso subjetivo de la cámara porque parece meterse dentro de uno de los personajes (el sujeto) y sigue desde allí la acción. El movimiento de cámara revela muchas veces el pensamiento de los personajes, como por ejemplo, cuando descubre el objeto o persona de su interés. En el cine moderno, la cámara no es un personaje de la acción de la película, pero sí hace presente al autor, es decir, ocupa su lugar. Al moverse la cámara notamos que el autor de la película está hablándonos o interrogando a los personajes. Viene a ser como un entrevistador que nos acerca el micrófono.



Figura 3-29a. La cámara presenta a un personaje, normalmente el protagonista



Figura 3-29b. La cámara al moverse concluye la acción de la película

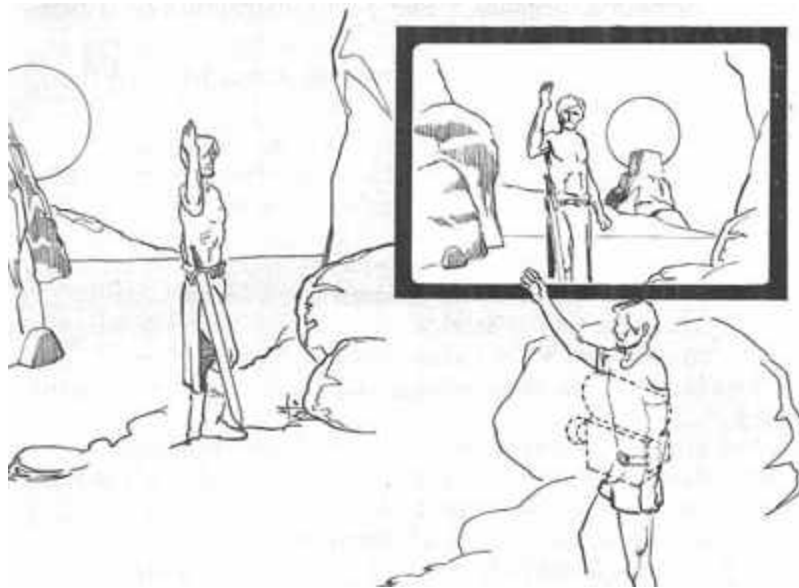


Figura 3-30a. Cámara subjetiva. Vemos la acción de la película con los ojos de un personaje. La cámara se ha hecho protagonista

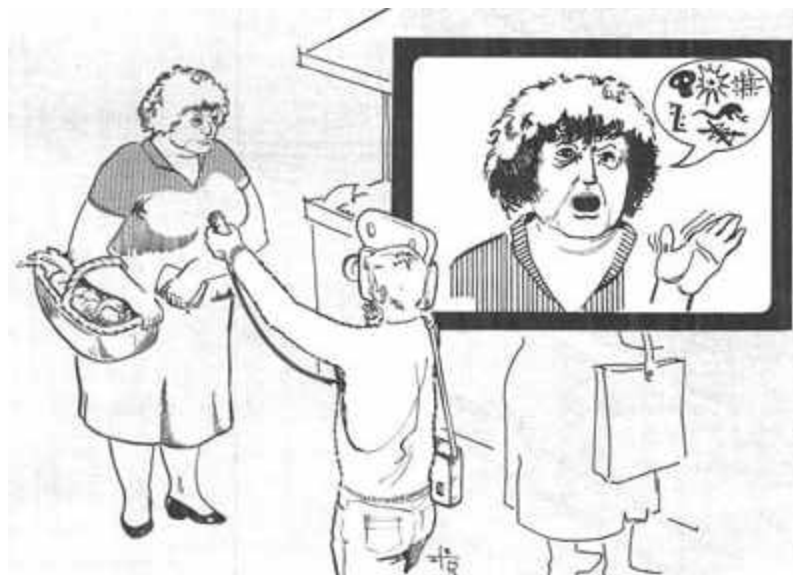


Figura 3-30b. La cámara hace presente al autor; hoy la utiliza mucho el cine encuesta

Es interesante, llegados a este punto, detenernos en la técnica de los movimientos de la cámara.

Como habrás observado, la cámara se apoya sobre un trípode. Sobre sus ejes puede realizar todos estos movimientos:

1. Balanceo. Se parece al movimiento de una cuna.
2. Cabeceo o panorámica vertical. La cámara fotografía la realidad como la verían nuestros ojos cuando movemos la cabeza de arriba a abajo o de abajo a arriba.
3. Rotación o mirada en derredor. Es como mover la cabeza de derecha a izquierda o al revés. Se llama también panorámica horizontal. A veces el giro de la cámara es total. Parte de un punto y vuelve a él después de haber descrito una circunferencia. Se llama panorámica de 360°.

La cámara puede desplazarse si la montamos sobre un carro. Se suele llamar travelling. Los principales travelling o movimientos de traslación son:

1. Hacia delante o de avance hasta un objeto.
2. De retroceso. La cámara se aleja del objeto.
3. Lateral. Se consigue acompañando a un objeto.
4. Vertical. La cámara sube o baja sobre una plataforma ascensor.
5. La grúa. La cámara va montada sobre un brazo móvil y se mueve en todos los sentidos.

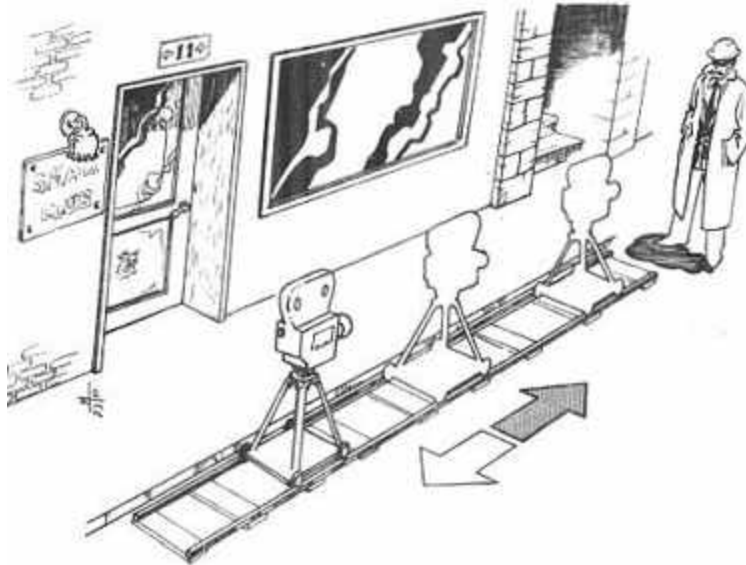


Figura 3-31a. Travellings de avance y retroceso

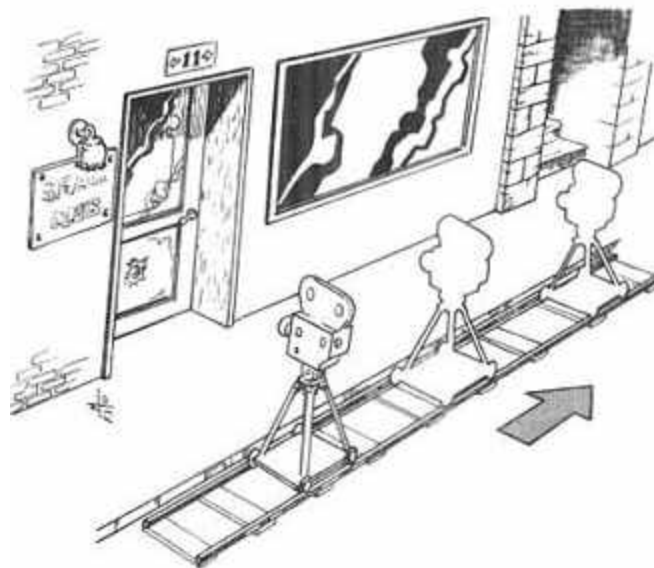


Figura 3-31b. Travelling lateral

9. RESUMEN DE LA LECCIÓN.

Elementos de la escritura cinematográfica

Los medios técnicos

1. La cámara tomavistas

2. La fotografía

3. Las luces:

4. La escenografía

Sus funciones:

Representar las figuras y su acción:

Describirlas adecuadamente a través de los distintos planos, ángulos y movimientos de cámara.

Reproducir las figuras y las acciones con claridad.

Hacer que los objetos existan. Crear el clima de una historia. Describir un personaje

Poner el marco, el escenario de la acción.

Transmitir determinadas emociones. Algunas veces convertirse en protagonista. Contribuir a decir algo de los personajes

Lección 6

El sonido y el color

Son dos complementos de las imágenes. Primero existió el cine mudo y luego llegó la película en color.

Algunos autores piensan que el cine moderno no puede imaginarse sin el elemento sonoro. Tienen razón. Como hemos dicho en otro lugar de este libro, a cada objeto le corresponde su voz. El cine se expresa en imágenes dinámicas sonoras.

El color es un elemento importante pero no imprescindible como el sonido en las imágenes.

El sonido

El elemento sonoro en el cine se compone de:

1. Palabras
2. Ruidos
3. Música

Para saber si las palabras, los diálogos, están bien empleados en una película, conviene fijarse en si son necesarios, si funcionan, es decir, si son adecuados a la persona que les dice y vienen pedidos por la narración. Por ejemplo, un hombre sin instrucción no puede hablar como un profesor, ni una monja como un carretero. Tampoco hay que emplear más palabras de las precisas, pues los diálogos no deben explicar lo que las imágenes expresan por sí mismas.

La voz llamada en OFF es la voz de un personaje que oímos y está fuera del plano contándonos la historia.

LA PELÍCULA BUENA UTILIZA LAS PALABRAS DE MANERA ADECUADA

Los ruidos son muy importantes en el cine moderno.

Se toman por el micrófono y se manipulan de forma que se los agranda de volumen o intensidad o por el contrario se les empequeñece. En el cine se les utiliza en su volumen natural o modificado. Una respiración fatigosa, por ejemplo, puede oírse mucho más de lo normal, hasta el punto de angustiarnos, igual que unas pisadas sobre el asfalto o un grito en una noche de niebla. Cuando los sonidos se emplean de manera no real y se pretende conseguir un efecto sobre el espectador, se llaman sonidos expresivos.

El silencio se considera también un sonido expresivo. Hay películas donde casi se le oye, donde habla de manera emocionante.

LOS RUIDOS EN EL CINE O SON REALES O SON EXPRESIVOS

La música, al igual que los ruidos, se puede utilizar de forma natural, por ejemplo, si en la imagen hay un magnetófono funcionando o una radio puesta. También se usa de forma expresiva para resaltar la alegría o la tristeza de un personaje.

Corrientemente se emplea:

1. Para crear el ambiente, el fondo musical de una historia. Las músicas de *El tercer hombre* o *Mi tío*
2. Para entrar en conflicto con lo que está sucediendo en la escena que vemos. En este caso parece como si la música no le fuera nada a la historia, pero en realidad el director consigue lo que pretendía: el choque de imagen y música, con lo cual la imagen gana en sentido. Ocurre, por ejemplo, cuando estamos viendo una escena de violencia con música de Navidad.

3. En el cine de dibujos animados la música es fundamental, pues la imagen está supeditada a aquella.

El color

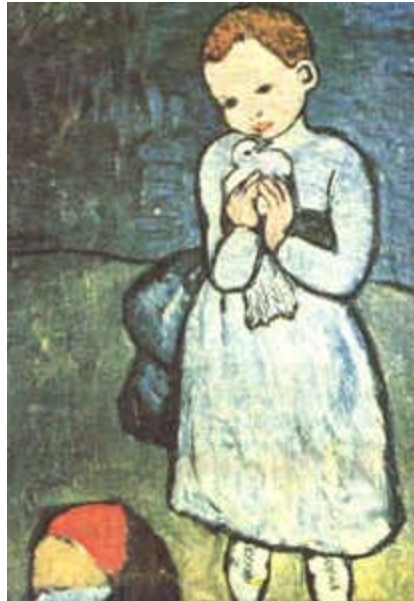


Figura. La pintura de Picasso, el color habla por sí mismo

Ya dijimos que el color no era un elemento imprescindible de las imágenes.

Una buena película en color no es una película de colorines o un cromo sin más. Si el color en la película no dice nada, aunque resulte bonita, es mejor no hacerla en color. Con ello te señalamos que lo fundamental del color en el cine es que hable por sí mismo, que diga algo. Se ha empleado el color de modo psicológico, pensando, con razón, que los colores calientes, como el rojo, el naranja o el amarillo, producen un efecto de entusiasmo y humanidad, y que, por el contrario, los colores fríos, como el verde, el azul o el violeta dan una sensación de frialdad a la vez que deprimen. Además, los colores fríos no resaltan sobre las superficies. Los colores calientes, sí.

En alguna ocasión se ha utilizado el color de forma simbólica, es decir, como señal de otra cosa. Los malos visten de negro y los buenos de blanco. El verde es símbolo de esperanza. Pero hay un inconveniente: estos símbolos no son universales. En el teatro griego, el verde significa desesperación y en japonés perversión.

Corrientemente, el color representa bien el ambiente de una historia, lo que se llama el colorido de una época, de una ciudad o de una región.

Te conviene saber, que el color que ves en la pantalla de un cine, si la película es buena, ha sido elaborado y no es solamente el que resulta de fotografiar sin más con película en color. Muchos directores pintan las calles del color que desean o la hierba, y de este modo consiguen el efecto más apropiado.

EN GENERAL, EL COLOR DEBE SER UN MEDIO PARA INFLUIR DIRECTAMENTE SOBRE EL ALMA.

Técnicamente debes saber que en los colores hay tono o matiz del color (amarillo - rojo), intensidad o saturación (no es lo mismo un verde pálido que un verde fuerte) y luminosidad, brillo (por ejemplo, azul claro y azul oscuro).



Figura 3-37. El empleo del color de manera psicológica. Los colores son fríos y transmiten la falta de humanidad del ambiente; la figura humanísima del tipo central contrasta con ese jardín ultramoderno.



Figura 3-37a. En esta imagen de Iván el terrible el color está empleado de manera simbólica; el color rojo habla de la violencia del personaje. El azul es un color frío que añade ciertos rasgos a la definición del individuo.



Figura 3-37b. En esta viñeta de un Tintin el color pinta muy bien el tono oriental de la historieta. Se trata de un dibujo de Hergé publicada por Editorial Juventud. Pintura del colorido de una época.

LECCIÓN 7

Los trucos y los dibujos animados

TRUCAJE

En la pantalla de los cines vemos muchas veces cosas increíbles: el terremoto de San Francisco, un automóvil volando, un nadador que salta del agua hasta el trampolín, cómo un personaje se hace invisible y otro gigantesco. Todas estas imágenes, y otras más, son falsas, pero en el cine han de parecer auténticas. El cine tiene el poder de hacer verdadero lo que no lo es. A este poder se le llama poder realizante. Y al procedimiento de hacer real lo que no lo es se le llama trucaje.

PRINCIPALES TRUCOS

1. **Apariciones y desapariciones rápidas de personajes.** Se logra hacer aparecer la figura, de repente, interrumpiendo la filmación. Se coloca en escena al personaje y se continúa filmando. El escenario no debe variar nada ni tampoco las luces.
2. **Apariciones y desapariciones rápidas de personajes transparentes.** El personaje se transparenta en el escenario, es decir, a través de su cuerpo vemos también el escenario. Se impresiona dos veces el mismo trozo de película. Una vez con el personaje sobre fondo negro, de esta manera el fondo no sale en la fotografía y la otra, se toma el escenario solamente. El resultado es que se superponen las dos imágenes. Se llama el truco sobreimpresión o doble exposición y no siempre es necesario fotografiar una de las figuras sobre fondo negro, depende de si el personaje queramos que sea transparente.

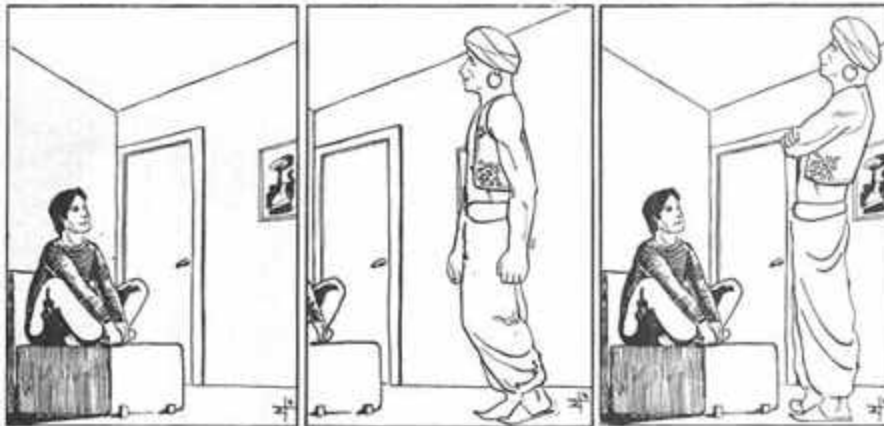


Figura 3-38. Aparición rápida de un personaje. En la primera viñeta se interrumpe el rodaje, en la segunda el personaje que aparecerá de pronto se sitúa, en el tercer dibujo se reanuda el rodaje. En la pantalla parece como si hubiésemos pasado directamente de la primera viñeta a la tercera.

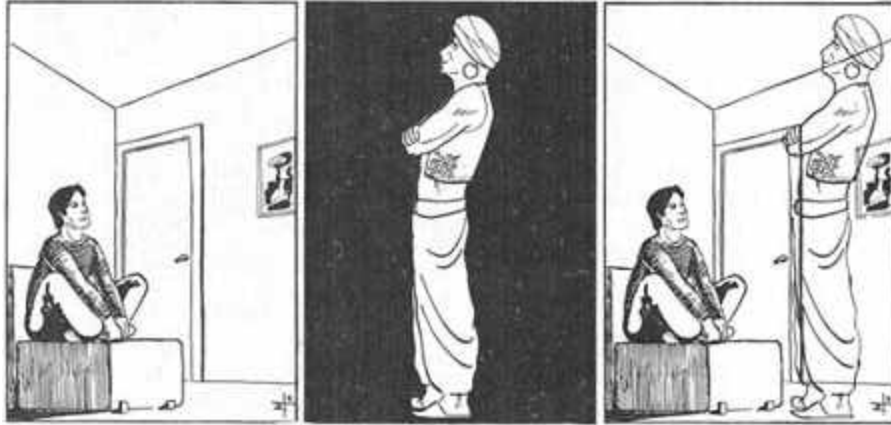


Figura 3-39. Aparición de un personaje transparente. Se rueda el escenario en el que se va a mover el personaje, luego se rueda al personaje sobre un fondo negro. En la última imagen ves el resultado de superponer ambas imágenes.

3. **Hacer invisible a un hombre.** Al actor que interpreta al hombre invisible se le recubre, primero, de pies a cabeza de una malla negra (cabeza, ojos y manos comprendidos). Luego se viste al actor con todas sus ropas y se le filma sobre un fondo negro. Aparecerá en la imagen sin cabeza. Si a su vez le tomamos cuando se está quitando toda su ropa irá desapareciendo hasta quedar completamente invisible. Existen también otros procedimientos pero éste es el más sencillo.

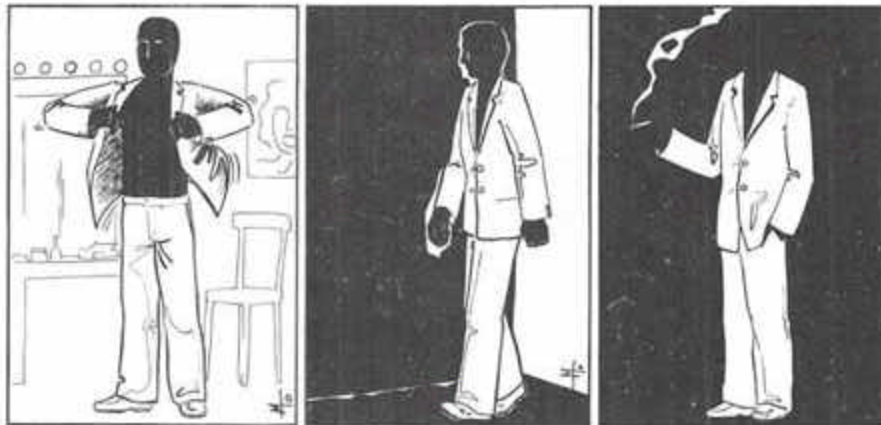


Figura 4-40. Truco del hombre invisible en la utilización de fondos negros



Figura 3-41a. El público ve al actor en una posición peligrosa. En realidad se han superpuesto dos tomas de vistas diferentes

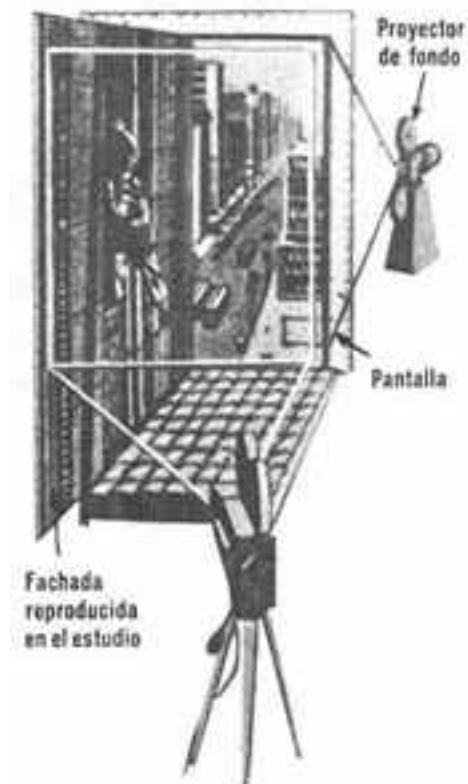


Figura 3-41b. La calle ha sido tomada aparte. La película así obtenida se proyecta luego de

forma que sirva de fondo al efectuar la segunda toma de vistas en el estudio. Un colchón sustituye al vacío.

4. **Transparencia.** Se utiliza para conseguir que la figura de un actor aparezca paseando por una ciudad sin haber estado en ella. Se coloca una pantalla transparente y detrás de ella un aparato de proyección que proyecta las imágenes de un decorado. Luego se coloca al actor delante de la pantalla y se le filma con el decorado que se transparenta en la pantalla. Hay otros sistemas más perfectos pero más complicados.
5. **Maquetas.** Con este procedimiento se logran representar grandes y costosos escenarios o seres monstruosos que destruyen toda una ciudad. En realidad se usan pequeñas reproducciones, maquetas. El uso más espectacular del truco con maquetas es la reconstrucción de catástrofes, naufragios, avión que se estrella, descarrilamiento, choque de trenes, etc. Estos accidentes tienen lugar en decorados donde las montañas, el mar, las ratas, los árboles, son reproducciones a tamaño reducido, igual ocurre con los trenes, coches y aviones. Un actor en medio de estas maquetas da la impresión de ser un gigante. Parecerá un enano si por el contrario el decorado es gigantesco. Con efectos de perspectiva se pueden combinar maquetas y decorados reales. En realidad son engaños ópticos.



Figura 3-42. Uso de maquetas: los personajes reales nos dan una idea del tamaño de las maquetas utilizadas

6. **La lluvia y las tempestades.** Simples mangas de riego lanzan el agua al aire produciendo la lluvia. Ventiladores gigantes originan el viento. La niebla es aceite mineral finamente vaporizado y cuyas capas se mantiene mucho tiempo en el aire. Hay que cuidar que los aparatos o los hombres que producen estos efectos queden fuera del campo fotográfico de la cámara.
7. **Explosiones e impactos de balas.** Se entierran bombas de humo y tierra o petardos dentro de las rocas y se hacen explotar a distancia eléctricamente y en el momento en que los actores están sobre ellas o cerca.
8. **Derrumbamientos.** Se emplean materiales ligeros. Estos materiales inofensivos caen sobre los actores durante las explosiones sin producirles ningún daño.
9. **Cámara lenta y rápida.** Cuando hablábamos de la cámara mencionábamos las distintas velocidades de la toma de imágenes. La cámara lenta se logra fotografiando las figuras a más velocidad de la normal, o sea, a más de 24 imágenes por segundo.

Después se proyectan a velocidad normal y el efecto resulta lento. Los movimientos rapidísimos, mecánicos, de las viejas películas cómicas, se consiguen, al contrario, filmando a menos de 24 imágenes por segundo. Luego en la proyección a velocidad normal producen un efecto de aceleración.

10. **Trucos fotográficos.** Si se coloca la película en -el tomavistas enrollada al revés y se filma a un hombre que se lanza desde un trampolín al agua, luego, al proyectarla bien, parece que el saltador sale de la piscina y sube hasta el trampolín. Igual ocurre con una pared que se derrumba: la pared se levanta sola.
11. **Otro truco fotográfico son las reservas.** Una parte del fotograma puede quedar sin impresionar: la primera mitad. Ello resulta fácil si tapamos una parte del objetivo de la cámara: la mitad exactamente. La parte no impresionada del fotograma puede ser ahora fotografiada si descubrimos la parte tapada antes y ocultamos la otra de la misma manera. De esta forma, un mismo actor, puede interpretar en la pantalla los papeles de dos hermanos gemelos.
12. **Los dibujos animados.** Para realizar los dibujos animados se emplean una serie de hojas transparentes sobre las cuales se han dibujado las distintas fases del movimiento de un personaje. Las hojas transparentes se colocan sobre una mesa, y, una cámara, colocada encima de ellas, las va filmando. Se necesita una cámara especial que filme fotograma por fotograma.
 - a. Primero se coloca una hoja opaca, no transparente, que representa, por ejemplo, el decorado de una calle.
 - b. Luego se superpone una hoja transparente en la cual hay dibujado un hombre de pie. Se filma un solo fotograma de ese conjunto.
 - c. Se levanta la hoja transparente y se sustituye por otra en la que el hombre adelanta la pierna ligeramente. Se fotografía otra vez el conjunto.
 - d. Y así varias veces hasta impresionar un número suficiente de fotogramas.
 - e. Cada vez que se filma al hombre en un movimiento distinto, hay que correr un poco el decorado. El resultado es un hombre que recorre una calle.





Figura 3-44a. Bambi y sus amigos

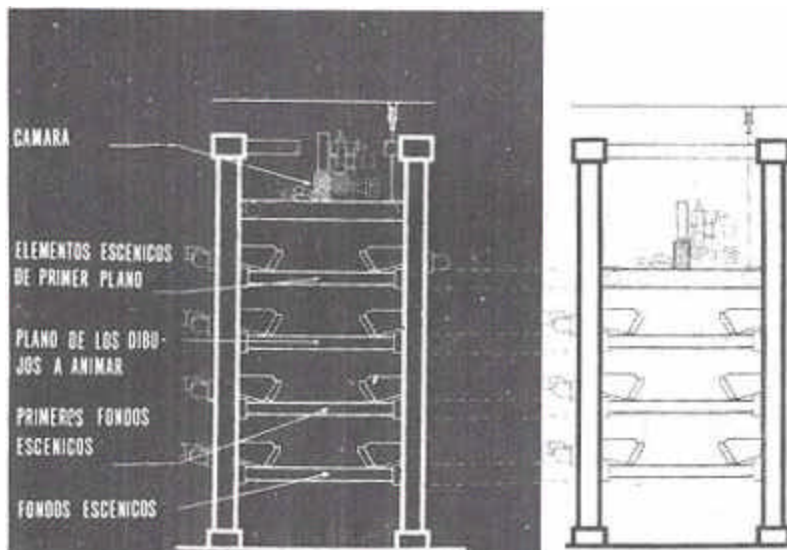


Figura 3-44b. Esquema de la cámara de dibujos animados

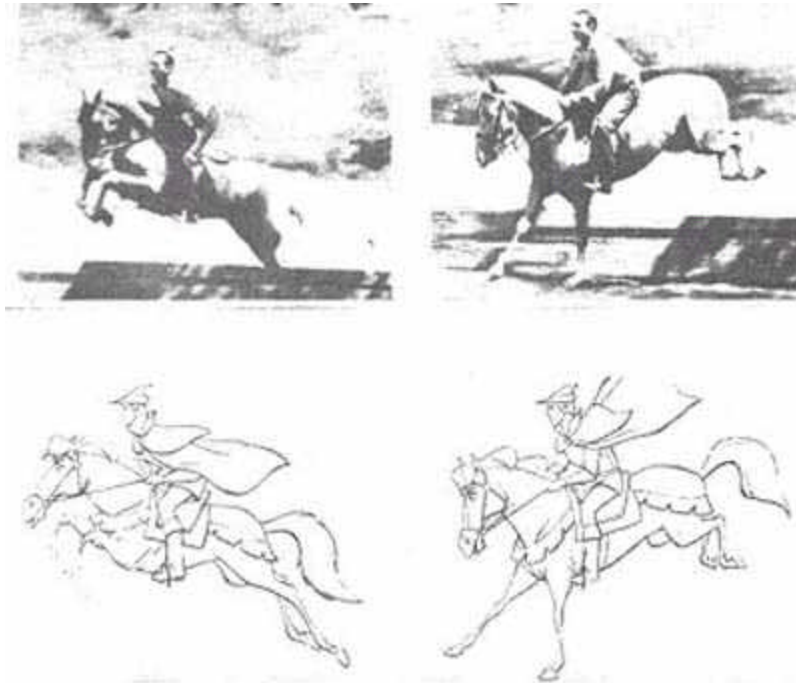


Figura 3-44c. El animador usa como referencias fotografías para dibujar los movimientos de los personajes. Dibujo del príncipe Felipe y su caballo en la película "La Bella "durmiente".

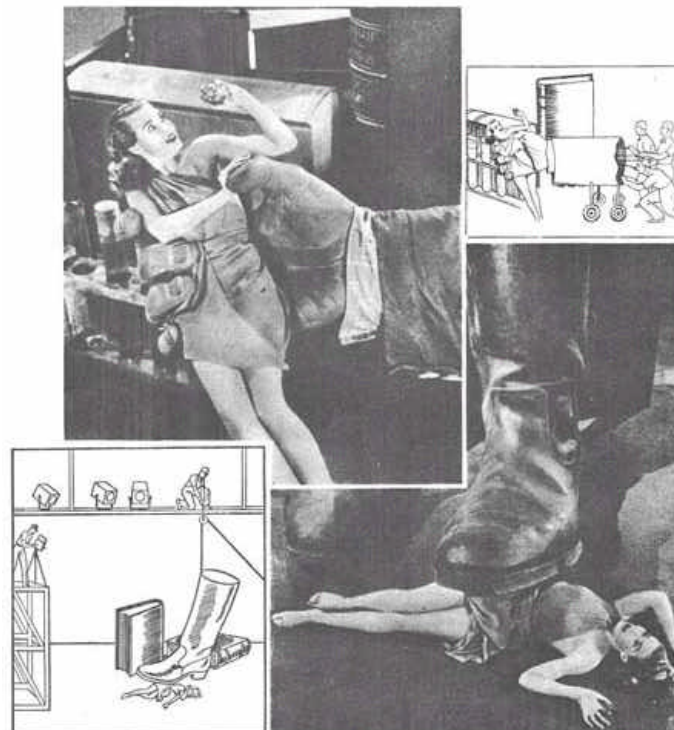


Figura 3-45

LUGAR DE LA TÉCNICA EN EL CINE

En la segunda y tercera parte de este libro, hemos hablado un poco de los medios técnicos necesarios para hacer una película. Es importante que las cosas queden en su justo lugar. Los medios técnicos son eso: medios y nada más. La técnica no es un fin. Una película no es

buena por emplear muchos medios ni es mala por utilizar pocos. Se deben emplear los medios necesarios para decir lo que se pretende.

Cuando juzgues una película tampoco hables de la técnica, tal como hacían algunos críticos antes y aún ahora. Basta que te fijas en lo que dice la película y en cómo el autor lo ha ido diciendo. El cómo lo ha ido diciendo no es saber los medios empleados sino sobre todo saber cómo manejó el autor esos medios, cómo los dispuso para comunicar algo. Debes hacerte esta pregunta: puesto que el autor me ha dicho tal cosa, ¿por qué lo ha dicho de esta manera?, ¿es la adecuada?

LECCIÓN 8

El cine como narración

Una película suele ser una novela contada en imágenes dinámicas. Las películas, como las novelas, cuentan historias.

Un plano cinematográfico equivale a una frase del lenguaje escrito. Por ejemplo a ésta: el maestro y sus alumnos.

El conjunto de frases, debidamente ordenadas para que tengan sentido, hacen una película. En los tres párrafos anteriores hay tres ideas fundamentales que vamos a explicarte con más detalle.

1 . EL TIEMPO EN EL CINE.

La primera idea trata del tiempo. Siempre que se cuenta una historia se está haciendo uso del tiempo. Una película es una serie de acontecimientos que siguen los unos detrás de los otros. No importa que haya un solo acontecimiento. En este caso también hay tiempo: el que tarda en suceder el acontecimiento.

El autor de la película puede hacer con el tiempo de la historia lo que quiera. En cambio no podemos modificar el tiempo real. Si la historia que se cuenta incluye un período de treinta años, el autor puede contarlos en noventa minutos. Del mismo modo puede hacer que media hora real dure hora y media en la pantalla. Se puede adelantar el tiempo futuro y se puede retroceder, hasta el pasado.

Vamos a ver las principales formas de utilización del tiempo en una historia:

Adecuación. -El tiempo de la historia que se está contando es el mismo que dura la proyección de la película. La retransmisión televisiva de un partido de fútbol o la película.

Solo ante el peligro, son muestras de adecuación al tiempo real.

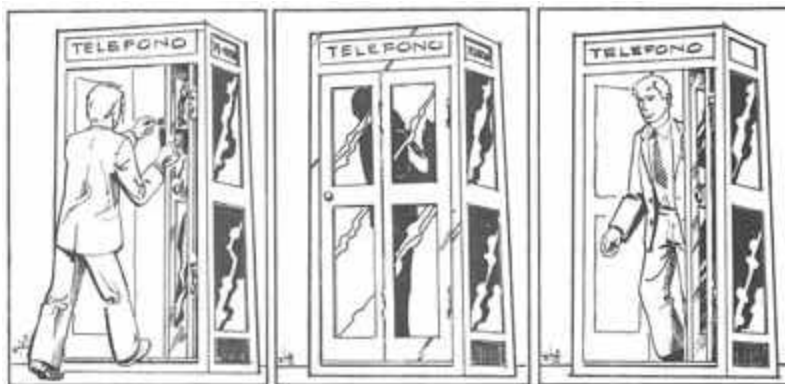


Figura 8-1. Adecuación: Duración real 3 minutos. Duración filmica 3 minutos

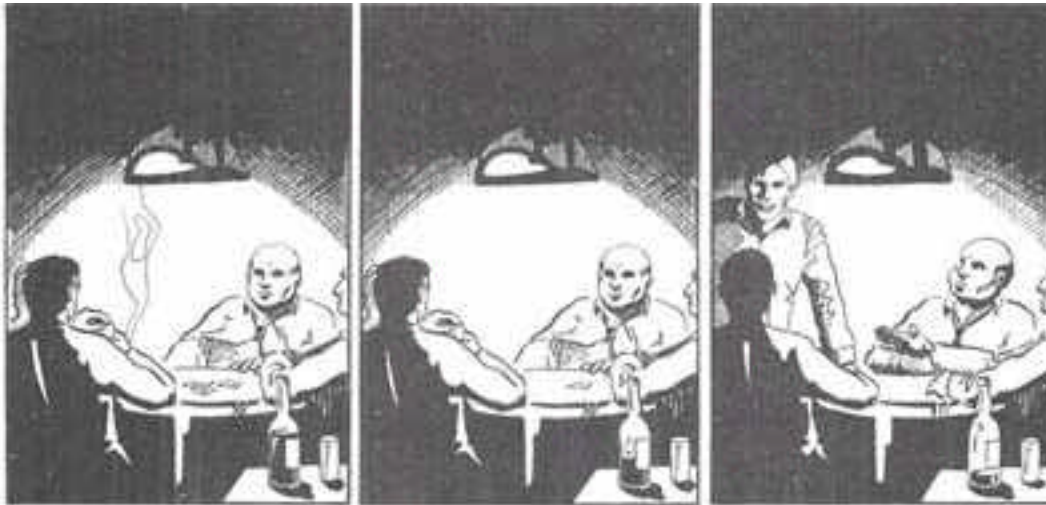


Figura 8-2. Reducción: Duración real 2 horas. Duración fílmica 2 minutos

Reducción.-Años y meses pueden reducirse a minutos, a horas. Los cuarenta años que los israelitas estuvieron por el desierto se han reducido en la película **Los Diez Mandamientos** a tres horas.

Alargamiento.-En la película **Orfeo**, el cartero introduce una carta en el buzón, y en el tiempo en el que la carta se deposita en el fondo se desarrollan quince o veinte minutos de la acción de la película, en la cual los protagonistas traspasan el muro de los espejos para volver a la habitación más tarde, justo en el instante en que la carta se deposita en el fondo del buzón. En un instante han ocurrido muchas, cosas.



Figura 8-3. Alargamiento. Duración real 1 segundo, duración fílmica 10 minutos

Continuidad.-La historia se cuenta de principio a fin y en orden. Ejemplo: primero sucedió ésto y luego lo otro.



Figura 8-4. Continuidad. La historia en la pantalla se cuenta en el mismo orden en que sucedió en la vida real

Acciones paralelas..-Alternan, se mezclan en la pantalla dos historias que están, sucediendo a la vez. Los malos van a matar a la protagonista y el chico viene a salvarla. En **Viaje alucinante** hay acciones paralelas: lo que sucede dentro del cuerpo humano y lo que ocurre fuera.

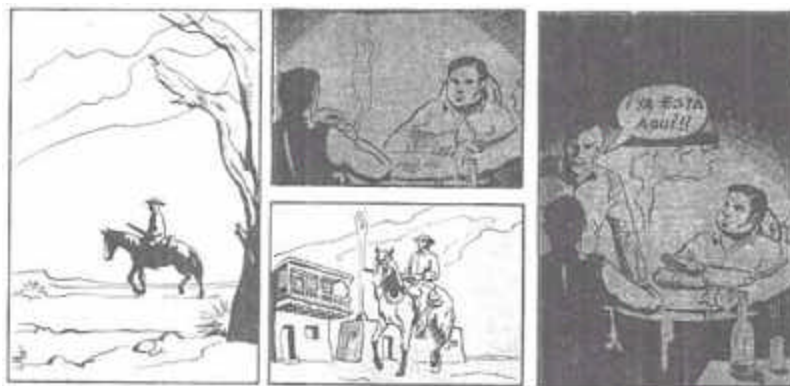


Figura 8-5. Acciones paralelas. Dos acciones se están desarrollando al mismo tiempo. En el dibujo alternan las imágenes de los jugadores de cartas y las del hombre a caballo.

Futurible..-También hay saltos al futuro. Ejemplo: la película **Odisea espacial 2001**.

Salto atrás..-Se llama también flash back. La historia, de pronto, nos lleva a conocer un suceso pasado.

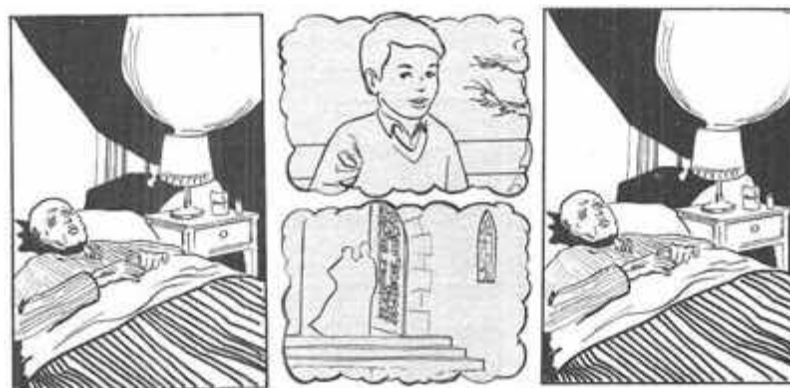


Figura 8.6. Salto atrás o flash back

Simultaneidad.-A veces vemos en la misma imagen, y al mismo tiempo, al protagonista en tiempo presente y cuando era niño viviendo un suceso pasado. El personaje está a la vez en dos tiempos o momentos de su vida.



Figura 8.7 El protagonista aparece en la imagen al mismo tiempo en dos momentos de su vida. En la primera imagen, la joven y la niña en brazos de su madre son el mismo personaje. En la segunda imagen, el hombre al final de su vida y cuando era joven entre sus familiares

2. RECURSO PARA EXPRESAR EL PASO DEL TIEMPO.

Son muchos: Un calendario donde las hojas caen rápidamente, un cigarrillo encendido que se va consumiendo, las distintas horas que señala un reloj, un cenicero lleno de colillas, una vela que se ha terminado, una habitación con polen y telarañas, a llegada de la primavera, el cambio de luz de la mañana a la noche, o al revés, las diversas edades de un personaje, etc.



Figura 8-8. Dos de los múltiples recursos que se usan para indicar el paso del tiempo.

3. UNIDADES DE NARRACIÓN.

Vamos con la segunda idea.

En una obra literaria hay frases, párrafos, escenas, capítulos, partes. Al abrir el libro **Los viajes de Gulliver**, de Jonathan Swift, te encuentras que el autor ha planeado la obra así: Primera parte: Viaje a Lilibut. Capítulo I: El autor da breve; referencias sobre su persona y familia. Sus primeras inclinaciones a viajar. Naufraga y se salva a nado, tomando tierra en Lilibut, donde es hecho prisionero y conducido al interior del país. Capítulo II: El Emperador de Lilibut, con varios nobles, visita al autor. Descripción de la persona y atavío de Su Majestad. Hombres cultos de Lilibut enseñan su lenguaje al autor. Gulliver gánase el favor general por su afabilidad. Registro de sus bolsillos: le son quitadas su espada y pistolas. Y de esta forma sigue el resto de la obra.

El cine tiene sus propias unidades de narración. El plano es la primera de ellas.

Hemos dicho que cada **plano** de una película es una frase.

Un conjunto de planos frases forman una **escena**, si lo que se cuenta se hace de manera continua, por ejemplo, una conversación entre dos personajes, o, la escena del robo de un banco en una película cualquiera. Equivale a la escena de teatro o a la de la vida real. Si dices a un amigo que has presenciado la siguiente escena: dos chicos se estaban pegando y pasó esto y lo otro, le habrás narrado una escena.

Varias escenas que forman una unidad, componen una secuencia. Las escenas son distintas pero todas juntas o debidamente ordenadas tienen un sentido, una unidad. Por ejemplo, la escena del robo del banco, más la de la persecución por los policías, junto con la de la fuga de los bandidos, hacen una secuencia.

Hay también **acciones alternas**. En el ejemplo anterior, la escena de la persecución se puede contar mezclando los planos de los perseguidores y de los perseguidos y luego otra vez la de los policías y así sucesivamente.

No hay que confundir las imágenes alternas del párrafo anterior con las imágenes paralelas. En aquéllas una imagen supone siempre la siguiente. En las imágenes paralelas no hay ninguna relación entre ellas a simple vista. Imágenes de los ricos y luego imágenes de los pobres. Es un ejemplo. De la comparación de ambas imágenes nace una idea: el contraste de dos formas de vida. Se pueden comparar también planos del campo y de la ciudad, imágenes de guerra y de paz.

La **escena descriptiva** es otra unidad de narración. Se compone de varios planos o frases que describen un paisaje u otra cosa. Primero el plano general de una casa, luego el granero, más tarde una cerca para ganado, una arboleda próxima, un hombre trabajando. Las muestras de escenas descriptivas son infinitas, como puedes suponer.

Ya hemos dicho que un plano equivale a una frase, pero, a veces, un sólo plano, en el que se mueven los personajes durante cierto tiempo y la cámara les sigue de un lado a otro, equivale a un párrafo en el lenguaje escrito. A este plano párrafo se le llama en el lenguaje del cine **plano-secuencia**.

Resumiendo: Una película se compone de planos, escenas y secuencias. También puede haber imágenes que alternen o imágenes paralelas, escenas descriptivas y planos-secuencias.

Al estudiar una película hay que fijarse en si predominan unas u otras unidades narrativas. Si hay muchas escenas descriptivas, la película será una película descriptiva. Si por el contrario se emplean muchas imágenes paralelas, es muy probable que la película sea una película crítica. Muchos planos-secuencia hacen una película de estilo realista.



Figura 8-9. Plano. Equivale a una frase. Esta por ejemplo: dos muchachas y un joven tiran piedrecitas



Figura 8-10. Escena: De reconciliación de un hijo con su madre; hay unidad de espacio y de tiempo como en la escena teatral o en la de la vida misma.



Figura 8-11. Imágenes alternas. Pasamos de la imagen de un coche a la de otro, en una carrera.



Figura 8-12. Secuencia. Los muchachos traman ir en la barca en la primera escena, en la segunda consiguen lo que pretendían, por fin en la tercera desembarcan al final del viaje. Una secuencia se compone de varias escenas.

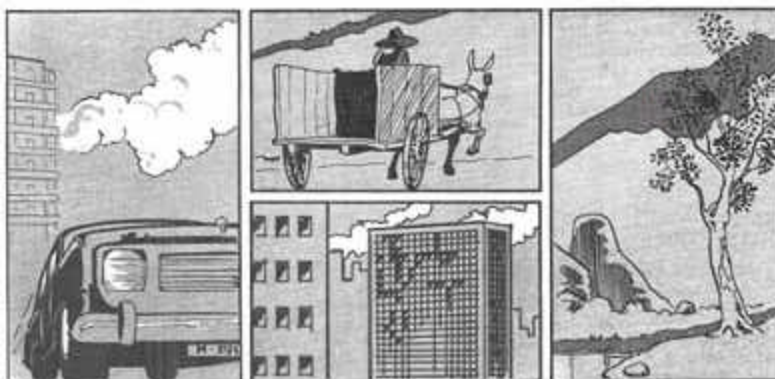


Figura 8-13. Imágenes paralelas. Se oponen dos imágenes distintas, por ejemplo, un lujoso

coche de ciudad y un carro o un paisaje urbano y un paisaje rural

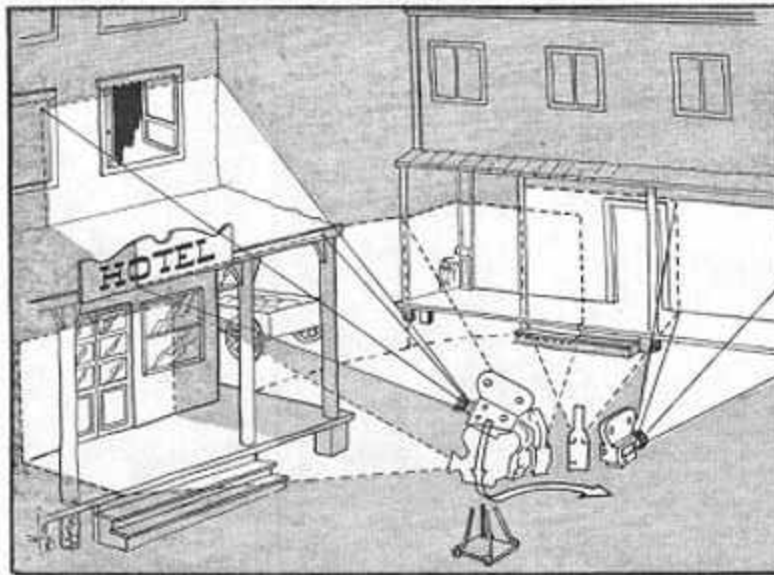


Figura 8-14. Escena descriptiva

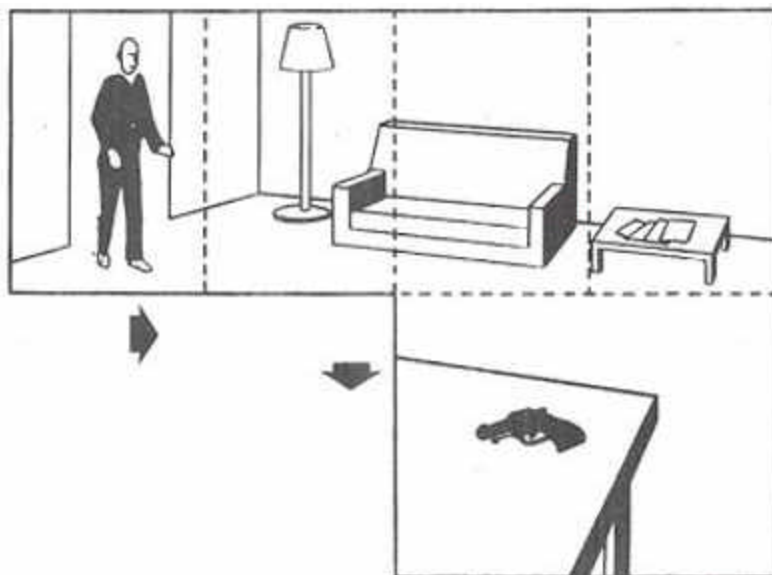


Figura 8-15. Plano secuencia. La acción se desarrolla sin interrupción gracias al movimiento de la cámara que va recorriendo el escenario.

4. EL MONTAJE.

En el tercer párrafo del comienzo de esta lección decíamos que el conjunto de frases o planos, **debidamente ordenados**, componían una película. Ahora podemos ampliar la idea diciendo que **un filme es una serie de unidades narrativas debidamente, ordenadas**. **Una película no es un caos**, un desorden, sino que las diversas unidades están ordenadas, se relacionan entre sí. El procedimiento a través del cual se organizan las partes de una película o unidades narrativas se llama montaje. El aparato que permite tales operaciones recibe el nombre de moviola.

Del montaje depende el sentido, el significado de la película.

Vamos a explicártelo. Si cambias el orden, el lugar de una secuencia, de una escena, de un plano, o suprimes algunas de estas unidades de narración, la película cambia totalmente. Ya no es la misma. Un ejemplo te lo mostraré claramente. No es lo mismo la película que muestra los planos de un hombre de rostro serio al que se acerca otro hombre, le amenaza con un revólver y el hombre amenazado se echa a reír, que aquella, que nos mostrara en primer lugar a un hombre riéndose que, amenazado por otro que lleva un revólver, se pone serio. Al cambiar el orden ha variado el sentido. Primero tentamos la imagen de un hombre que despreciaba la vida, luego la del mismo hombre que, ante una amenaza, se la toma en serio.

El montaje se emplea, en primer lugar, para suprimir todas aquellas escenas que estén mal rodadas, que han resultado defectuosas en la filmación.

Antes se daba mucha importancia al ritmo de una película. **El montaje creaba el ritmo** teniendo en cuenta que los planos, las escenas, las secuencias, tienen una duración. Bien acortando la duración de las escenas o combinando sus diversos tiempos se obtenía el ritmo de la película. El director actual ha perdido la idea del ritmo, de la medida en las cosas. Por eso muchas películas que se hacen hoy día cansan, resultan aburridas. Planos de larga duración daban la impresión de ritmo lento, al contrario que los que duraban poco, que producían el efecto de ritmo rápido. Si se alternan planos de larga duración con planos cortos, como en la típica secuencia donde los buenos vienen a salvar a la protagonista en peligro, el resultado es el nacimiento de una tensión que llamamos **suspense**.



Figura 8-16.



Figura 8-17. Las dos misiones más importantes del montaje son: crear el ritmo de una escena y el sentido de la misma. Hemos cambiado el orden de las viñetas en esta página de Valentina del dibujante Guido Crepax. En la página de la izquierda la protagonista está atemorizada al oír cada vez más ceca los pasos del hombre que la persigue, en la página de lo derecha por el contrario Valentina se desilusiona al oírlos cada vez más lejos. En la primera página el punto de máximo interés está en la mitad de la escena, en la otra página está al comienzo.



Figura 8-18.

5. LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN

También la escritura cinematográfica posee sus signos de puntuación, es decir, sus comas, sus puntos, sus puntos y comas y sus puntos y aparte.

Conviene saber que en cada época se emplean estos signos de modo distinto y que cada autor tiene su estilo propio de puntuación. Alguno de los signos que van a continuación apenas si se usan hoy. Los principales son:

- **Fundido** (en negro o en blanco). La escena se oscurece o se ilumina rápidamente hasta quedar totalmente negra o blanca. Para la película en color se funde en cualquier color.
- **Fundido encadenado** o **encadenado**. Lentamente va desapareciendo la imagen y en su lugar va apareciendo otra.
- **Cortinilla**. Se ve como una imagen que entra desplaza a la otra, hacia un lado. Unas veces es una raya vertical que corre de un lado a otro y borra la imagen que estaba. Puede la raya moverse como se despliega un abanico. Es otra forma de cortinilla. Algunas veces la imagen se rompe como lo hace un espejo y aparece otra imagen distinta. Una clase de cortinilla es el "ojo de gato" o "iris". Se trata de un círculo que rodea un objeto o una persona y se va agrandando hasta dejar ver toda la imagen o al revés.
- **Barrido**. La cámara se mueve velozmente de una figura a otra produciendo una ráfaga.
- **Corte**. Dos imágenes distintas se empalman sin más y pasamos de la una a la otra directamente

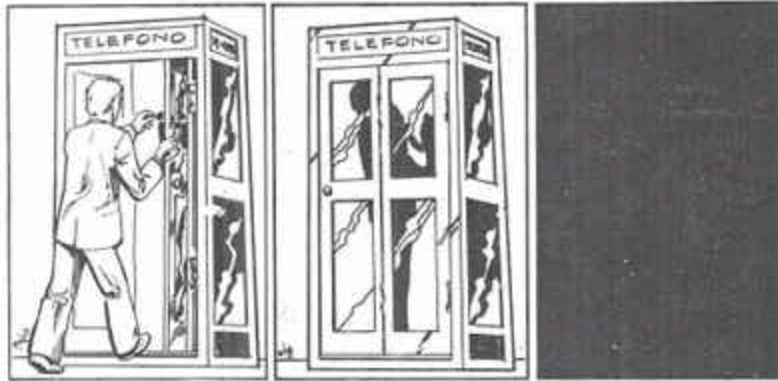


Figura 8-19. Fundido en negro

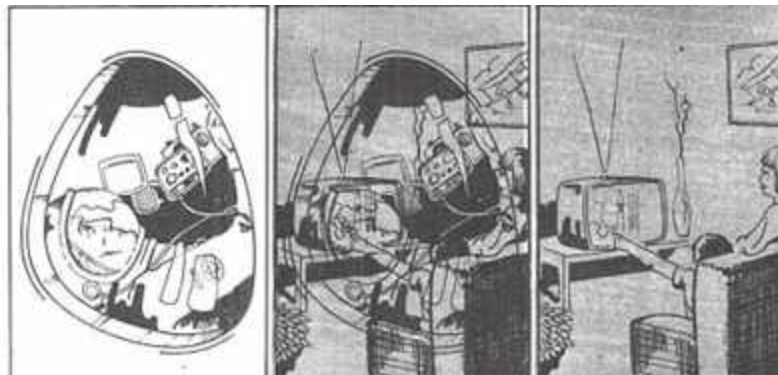


Figura 8-20. Fundido encadenado

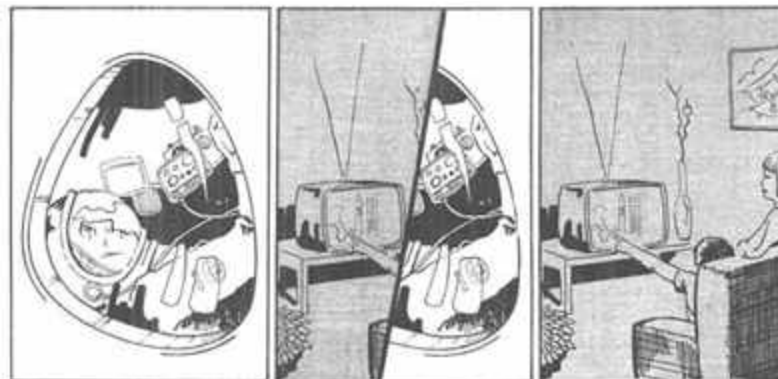


Figura 8-21. Cortinilla

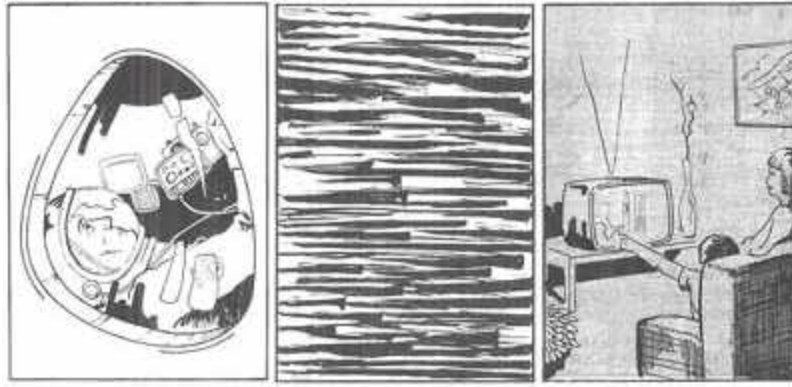


Figura 8-22. Barrido

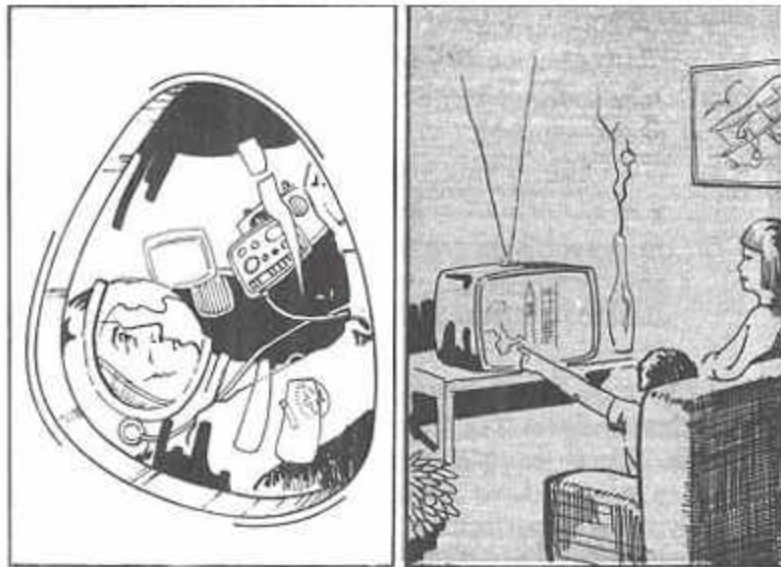
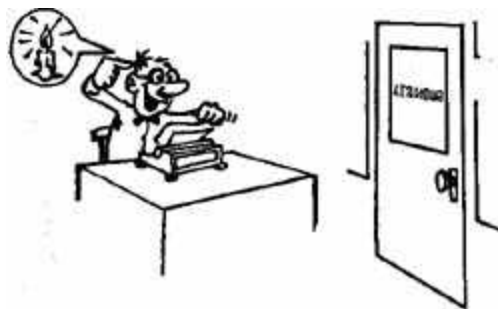


Figura 8-23. Corte directo



LECCIÓN 9

Los medios literarios

1. LA IDEA.

Un hombre con inquietud e imaginación tiene una idea. Quiere decir algo a los hombres de su tiempo y se pone a escribir un guión.

TODA PELÍCULA EMPIEZA POR SER UNA IDEA

Las ideas nacen, se le ocurren a su autor:

- bien porque ha vivido una serie de experiencias que cree interesante que conozcamos los demás.
- bien porque tiene ciertos pensamientos sobre el mundo y sobre la vida que desea exponer.
- o porque ve una pintura o lee una obra literaria o escucha una obra musical y se inspira en ellas.
- la mayoría de las veces porque un tema está de moda: hacer películas de amor, de guerra, de política, históricas, comedias, etc. De modo general esta clase de películas no suelen ser obras de arte, aunque existen algunas excepciones.

La idea de una película o el tema es lo mismo. Un tema se puede contar en dos palabras o en dos o tres frases como mucho. Por ejemplo, los temas de *La Cenicienta* y **Blanca Nieves** son idénticos: la joven protagonista, bella y buena, se ve maltratada por alguien de su familia que no la quiere bien y por ello ha de vivir una serie de aventuras o peripecias hasta que encuentra uno o más personajes que la ayudan. Como ves, el tema es el mismo pero el argumento es distinto.

2. EL ARGUMENTO.

Es el desarrollo de la idea, del tema, es decir, una sucesión de hechos relacionados entre sí. Un mismo tema puede tener dos desarrollos o argumentos distintos como has visto en el punto anterior. Lo que cambian son los sucesos y los personajes.

Cuando deseas contar a un compañero la última película que has visto, le narras **con pelos y señales** la historia. Este relato amplio y detallado es el argumento. Se llama también **guión literario**. Argumento es lo mismo que **acción** o **fábula**.

EL ARGUMENTO ES EL DESENVOLVIMIENTO DE UNA IDEA

Quien escribe el argumento recibe el nombre de **guionista**. Puede ser una persona o varias. Se acostumbran a distinguir tres partes en la, mayoría de los argumentos: el **planteamiento** de la acción, el **nudo** o desarrollo de la misma, y el **desenlace** o resolución de la fábula. La crítica actual parece que no valora el juego de estas tres partes. El autor ha de cuidar las tres por igual, pues la ejecución defectuosa de cualquiera de ellas echa a perder la obra. Una película bien planteada y bien desarrollada en su parte central, puede resultar fallida si el desenlace no es el adecuado. Lo mismo puede ocurrir si se expone mal el planteamiento o se equivoca el desarrollo del mismo.

En las películas actuales se conservan estas tres partes. A veces en vez de tres son cinco o más o solamente dos. Es importante determinar todas las partes de una película.

El desenlace en algunas películas modernas no resuelve la acción, la película Podría continuar. No es un verdadero fin ni mucho menos un final feliz. Es una simple interrupción en la narración, un corte.

A la obra con final resuelto se la llama ahora **obra cerrada**. A la que no tiene final o éste no resuelve nada, se le llama **obra abierta**. Propiamente, obra abierta, es aquélla en la cual el espectador es libre para sacar sus propias conclusiones. El final feliz o desgraciado no hace que una película sea buena o mala. El final vendrá pedido por el resto de la obra. Es su adecuación lo que hace que la película sea buena o no lo sea. Muchos condenan las películas de final feliz sin más, solamente por tenerlo. El final, ya lo hemos dicho, lo establece el resto de la obra. No se admite fácilmente, por ejemplo, un cuento con final desgraciado, aunque podría haberlo, como en la película **Juegos prohibidos**.

3. EL GUIÓN TÉCNICO.

Un argumento escrito en palabras cinematográficas se llama guión técnico. Indica el empleo de los medios técnicos que ya conoces: planos, efectos de luz, movimientos de cámara, acciones, diálogos, etc.

El guión técnico lo puede escribir la misma persona que escribe el argumento o lo puede hacer otro: el director o realizador.

4. LOS ARGUMENTOS CINEMATOGRAFICOS.

Antes se pensaba que había argumentos que le iban al cine mejor que otros. Esto no es cierto. No hay argumentos cinematográficos par excelencia. Cualquier tema o idea, debidamente desarrollada en un argumento y realizada convenientemente por un artista, se puede llevar al cine.

NO HAY ARGUMENTOS CINEMATOGRAFICOS PROPIAMENTE

5. LAS OBRAS LITERARIAS EN EL CINE.

Es difícil llevarlas al cine porque fueron pensadas para un medio de expresión distinto: la literatura. Se pueden llevar; todo es cuestión de arte, de un hombre capaz de trasladar a un medio de expresión distinto la obra pensada para otro medio. Si se llevan hay que pensarlas otra vez, es decir, a partir de ellas hacer otra cosa.

Para valorar las obras literarias llevadas al cine o las pictóricas has de tener presente lo siguiente: que cada Don Quijote debe ser otro Don Quijote. Tienes que olvidarte de la fidelidad a la obra literaria. Por el contrario, cuando la imitación no añade nada se trata de un simple calco, de un plagio, o de teatro fotografiado.

6 LOS ARGUMENTOS DE ANTES Y LOS DE AHORA.

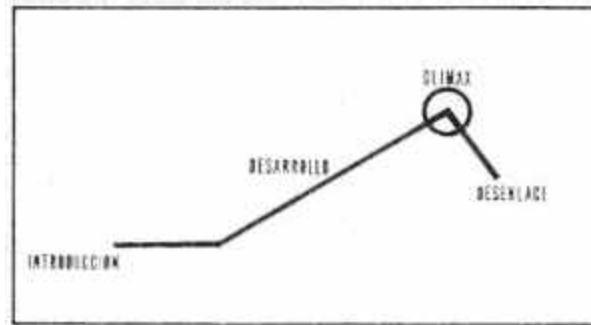
Antes el cine se limitaba a unos cuantos argumentos porque, de modo general, se atenía a la siguiente regla: "hacer que los espectadores rían, lloren, estén a la espera de lo que sucede". El cine era, pues, un arte para producir sentimientos y emociones fuertes o simplemente entretener. Eso es también verdad. Había autores que se salían de la regla y realizaban películas distintas.

Ahora el cine no da muchas emociones. Al cine se va a pensar, a conocer el mundo. El autor moderno tiene cosas que decir y las dice. Algunas películas ya no cuentan historias ni pasa nada en ellas. Otras son originales porque no se parecen en nada a las anteriores. Hoy se cree poder decirlo todo y se busca decir las cosas de forma, distinta.

7. ESQUEMA DE UNA PELÍCULA.

La película tradicional está construida de la siguiente manera: la primera parte es la introducción o planteamiento, viene luego el desarrollo de la acción hasta alcanzar un punto culminante llamado clímax y, por último, el desenlace.

Se representa así:

*Figura 9-1*

8. VALORACIÓN DE LOS ARGUMENTOS.

Ninguna película es buena solamente por su argumento. Ya hemos dicho que no hay argumentos buenos ni malos. Ahora es el momento de puntualizar. Sólo hay obras buenas y malas. En una película no se puede separar lo que se dice de como se dice. Esta idea la repetiremos varias veces y es muy importante. Es la película ya terminada lo que hay que juzgar.

SI ALGO SE DICE ES PORQUE ESTA BIEN DICHO

LECCIÓN 10***El cine es tarea de muchos hombres***

Cervantes escribió el Quijote en la cárcel sin más medios que su ingenio, papel y pluma. ¿Se puede hacer una película de modo tan sencillo? La respuesta es negativa.

1. QUE SE NECESITA PARA HACER UNA PELÍCULA.

1. La colaboración de muchos hombres. En el cine intervienen hasta 200 profesionales distintos.
2. Es necesario talento, imaginación, inventiva, genio.
3. También son imprescindibles los medios económicos: dinero, grandes presupuestos.
4. Y una serie de medios técnicos de los que ya te hemos hablado.

2. LO QUE OCURRE HOY DIA.

Se pretende liberrar al cine de:

1. Los grandes presupuestos, de las fabulosas sumas de dinero que se emplean para realizar una película.
2. Los jóvenes de hoy pretenden convertir una película en la obra de un autor. Todas las nuevas olas quieren que el realizar una película sea algo tan fácil como tomar la pluma y ponerse a escribir. Desean hacer de la cámara algo muy parecido a la pluma estilográfica. Dicen ellos que lo más importante es amar el cine, tener genio y una cámara.
3. Las jóvenes tienen razón. El dinero; las grandes sumas que se emplean para hacer algunas películas, hasta quinientos millones de pesetas, no garantizan que la película sea buena. Dinero y obra de arte no tienen nada que ver. Una película barata puede resultar genial y una cara detestable.

3. EL CINE ES TAREA DE MUCHOS HOMBRES.

Los hombres más importantes de cualquier película son aquellas que tienen la responsabilidad de estos trabajos: Producción, Dirección, Guión e Interpretación. En algún caso pueden asumir también mucha importancia: el director de la segunda unidad, el director de fotografía y el director artístico.

A continuación hacemos una relación de los técnicos que intervienen en las películas que se realizan en Hollywood. Ello te dará idea de la importancia de la industria

Cinematográfica.	Coreógrafos
Director de fotografía	Director Artístico
Segundo operador	Ayudante del Director Artístico
Foquista	Técnicos de efectos especiales
Auxiliar de cámara	Pintores de decorados
1.º, 2.º y 3.º Ayudante de Dirección	Regidor
Director de la 2.a Unidad	Attrezzistas
Secretario de Producción	Carpinteros
Jefe de Producción	Estuquistas
Secretarios personales del Director y del Productor	Pintores
Contable de Producción	Lampistas
Scripts	Jardineros
Profesores de diálogo	Electricistas
Compositor musical	Auxiliares diversos
Director de Orquesta	Chóferes
Arreglos musicales	Mecánicos
Orquesta	Foto fija
Montador de sonido	Jefe de publicidad
Director de doblaje	Secretaria de publicidad
Ingeniero de sonido	Sastres
Montador	Peluqueras
Ayudante de montaje	Maquilladoras
Claquetistas	Encargados de guardarropía
	Asesores especiales

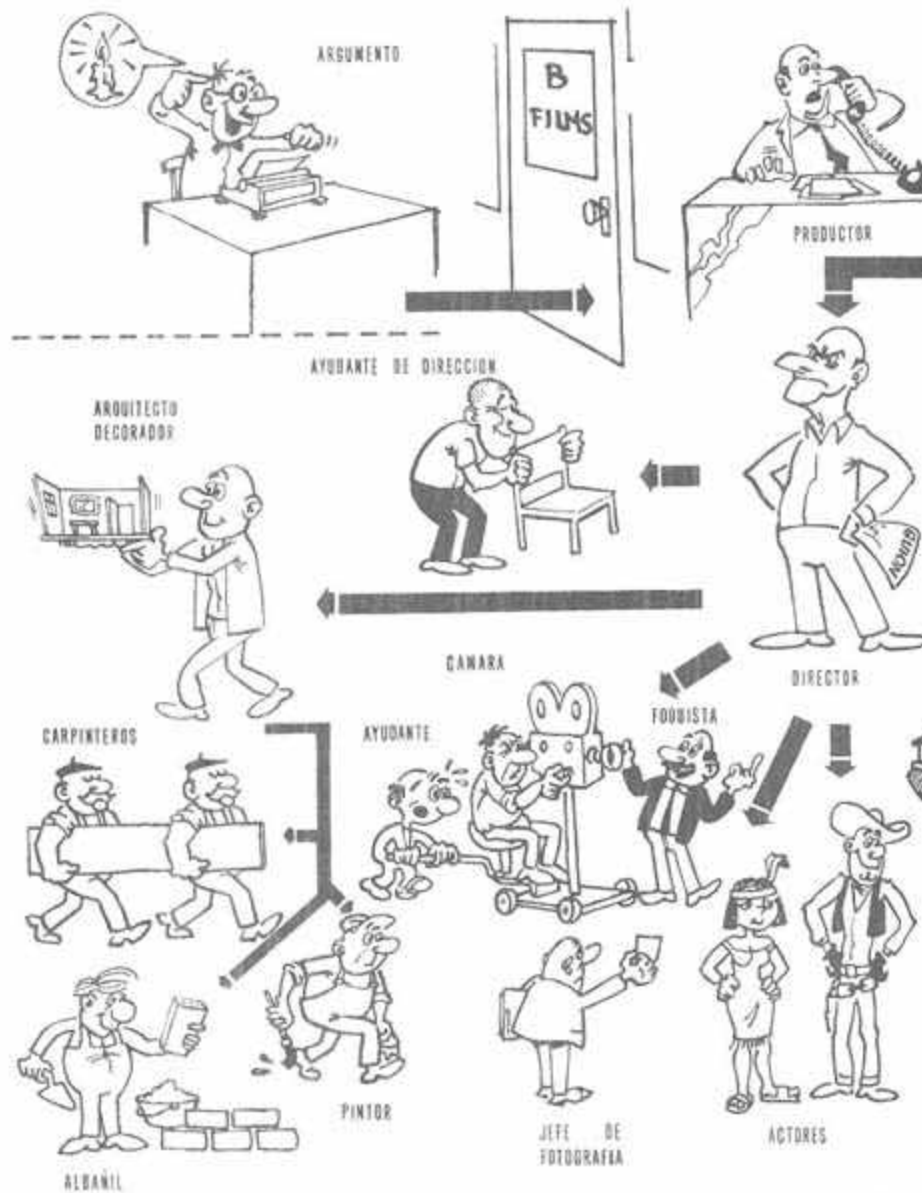


Figura 10-2

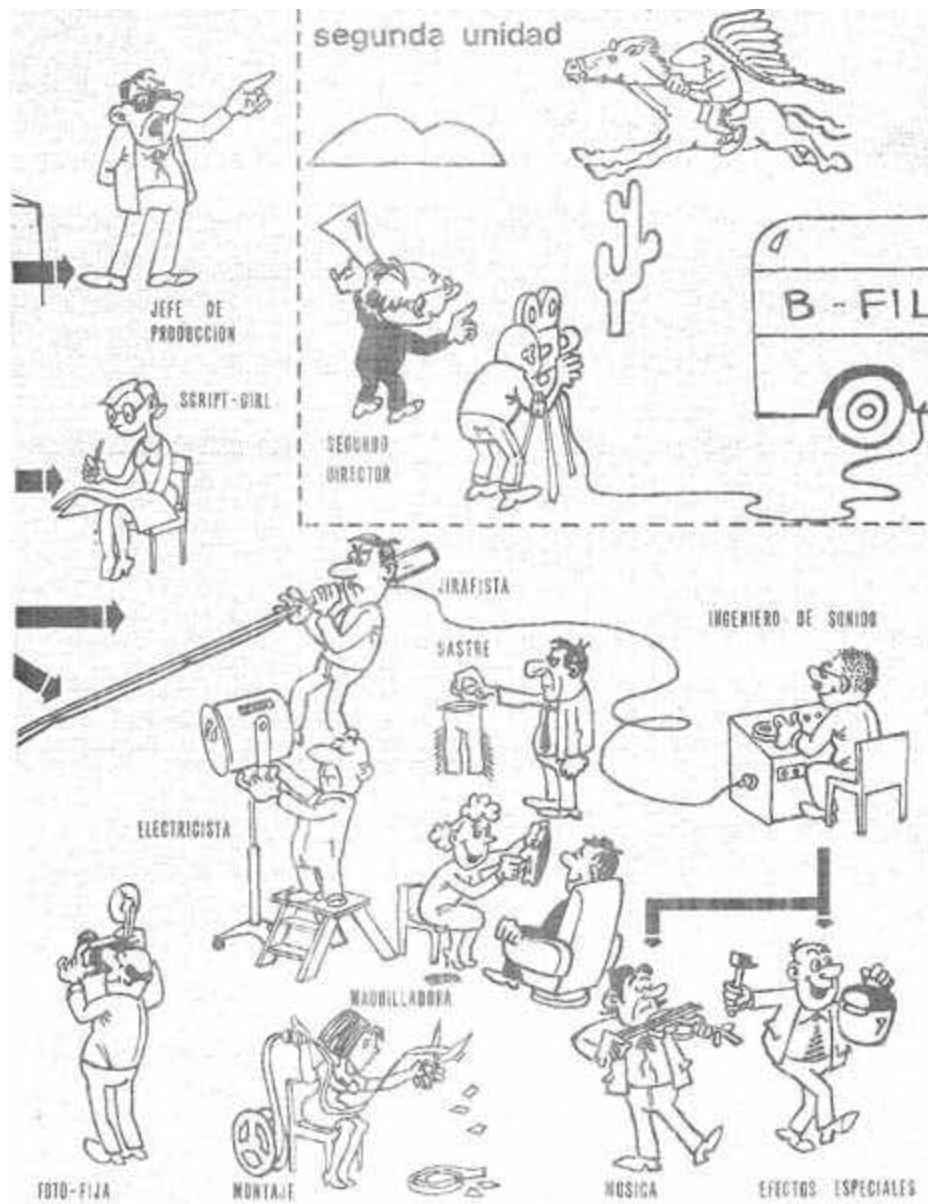


Figura 10-3

LECCIÓN 11

Los hombres del cine: el productor, el director y el actor

EL PRODUCTOR

Al comenzar la película, en los letreros, aparece siempre el nombre del productor, justamente el ante-último letrado y delante del nombre del director.

1. ¿QUIENES?

Un hombre emprendedor, o un conjunto de personas, o el Estudio, que asumen la responsabilidad de reunir el dinero o los fondos precisos para hacer una película. Se ha dicho que es un hombre de empresa que invierte su dinero en el cine, si lo tiene, con el propósito de recuperarlo acompañado de unos beneficios, a ser posible, elevados.

2. CUALIDADES.

- Espíritu amplio: abierto a muchas de las ideas que se le propongan.
- Iniciativa: ser emprendedor.
- Sentido artístico: que ame el cine como arte y tenga sensibilidad, buen gusto.

3. LA MISIÓN.

- Escoger o aceptar el tema o idea de la película.
- Elegir los protagonistas o actores del filme.
- Debe confeccionar o hacer un presupuesto de gastos, es decir, un cálculo total de lo que costarán los derechos de autor, si los hubiere, los sueldos de todos los técnicos que intervienen en la realización de la película, lo que percibirán los actores por su trabajo, lo que le cuesta el alquiler del estudio, los precios del decorado y del vestuario, los gastos de desplazamiento, etc.
- Elaborar un plan de duración o de rodaje, o sea, cuántos días deben emplearse en hacer la película.
- Buscar el dinero o aportar los capitales necesarios para realizar la película.
- Buscar el equipo de hombres que intervendrán en la realización de la obra cinematográfica, incluido el director.
- Controlar lo que se va gastando.

4. AYUDANTES DEL PRODUCTOR.

El productor necesita una serie de personas que le ayuden en esas tareas. Por eso depende de él:

- El director de producción
- El administrador.
- El contable.

5. LOS PRODUCTORES DE HOY.

En el cine de nuestros días hay productores que se han convertido en directores, personas que producen y dirigen ellos mismos las películas.

EL DIRECTOR

El nombre del director aparece en el último lugar de los letreros que encabezan una película. Es frecuente encontrarse con un rótulo que sustituye al nombre tradicional de director. La nueva fórmula dice que estamos ante una película de fulano o de mengano, con lo que se quiere indicar que el director es el autor de la obra cinematográfica. De este modo, deja de ser un técnico más, aunque siempre el más importante, para asumir la categoría de

responsable total de la película y equipararse al autor de un cuadro, de una escultura, o de una obra literaria.

1. COMO SE LLAMA LA LABOR DEL DIRECTOR.

Se denomina realización corrientemente. Hoy se habla de puesta en escena, de puesta en imagen. Cuando está filmando se dice que está rodando.

2. LA MISIÓN.

Su labor consiste:

- En coordinar o saber disponer en la realización de la película del talento de guionistas, operadores, actores, músicos, así como de las tareas de los innumerables técnicos que intervienen en el rodaje. Por eso dirige a los actores, da el visto bueno a los decorados, a las luces, a los emplazamientos de la cámara, etc.
- **En enseñarnos a ver el mundo a través de sus ojos**, que es tanto como decir **que nos debe dar una visión del mundo**. Así, cada director, nos mostrará un universo distinto, diferente. Para unos el mundo es alegre, musical, para otros, es triste. Hay quien sólo ve la violencia que reina en él, mientras que otro director se fija, sobre todo, en la bondad de los seres humanos.

El director que realiza esta segunda labor es realmente un autor, un creador cinematográfico y sólo a él debe atribuírsele el nombre.

El director que se ajusta a hacer la película como le indica el guión y siguiendo las órdenes del productor, no es otra cosa que un ejecutor fiel de la labor, un buen técnico, del que los críticos dicen que es un **director con mucho oficio, un artesano**.



Figura 11-1. Ingmar Bergman, Orson Welles y Roberto Rosellini

3. CLASIFICACIÓN DE LOS DIRECTORES AUTORES.

Los hay que manejan el lenguaje de las imágenes con belleza y precisión, del mismo modo que un escritor lo hace con el lenguaje escrito. Se dice de él que es un estilista. Visconti, por ejemplo.

Otros directores manejan bien el lenguaje cinematográfico para contarnos algo. Son formidables **narradores**. En una película de Alfred Hitchcock estamos tan pendientes de lo que sucede, nos cautiva tanto el modo que tiene de contarnos las cosas, que, la misma historia, contada por otro autor, nos interesa muy poco o nada.

El **verdadero autor** es el que tiene una forma original de presentarnos cualquier realidad, de manera que el mundo nos parece nuevo, como si lo viéramos por primera vez. Un verdadero autor, por esto mismo, siempre dice algo.

Son verdaderos autores: I. Bergman, F. W. Murnau, F. Lang, O. Welles, V. de Sica, R. Rosellini, J. Losey, S. M. Eisenstein, L. Buñuel, J. Cocteau, M. Antonioni, B. Bertolucci, F. Capra, E. Lubitch, Ch. Chaplín, R. Flaherty, B. Keaton, Jean Renoir, C. Chabrol, F. Truffaut, J. L. Godard, W. Disney, S. Peckinpah, A. Lamorisse, J. Tati, E. Von Stroheim, J. Ford, A. Resnais, R. Clair, V. Minnelli, G. Kelly, C. T. Dreyer, H. Hawks, F. Fellini, A. Kurosawa, S. Kubrick, K. Mizoguchi, A. Wajda, R. Bresson, M. Forman, S. Donen, M. Jancso, M. Stiller, V. Sjöström.



Figura 11-2. John Ford, Luis Buñuel y A. Wajda

LOS ACTORES

1. EL TRABAJO DEL ACTOR CINEMATOGRAFICO.

Su trabajo consiste en colaborar a la creación del personaje, en darle vida.

Un guionista puede haber construido pésimamente un personaje del argumento, pero puede ocurrir también que, estando bien construido, esté mal interpretado por un actor, es decir, no parezca un ser de carne y hueso. Ya hemos dicho alguna vez que en el cine todo debe parecer real, hasta lo maravilloso.

2. TIPOS DE ACTORES CINEMATOGRAFICOS.

- **El actor no actor.** Las películas documentales muestran gentes que no son actores, hay también películas de argumentos que emplean hombres y mujeres de la vida real, **gentes de la calle**.
- **Personajes no humanos.** -Algunas veces los protagonistas de cierta clase de películas no son seres humanos: el globo rojo, los animalillos de Walt Disney, la mula Francis, Rin-Tin-Tin.
- **El actor secundario.** -Recibe este nombre el que no interpreta los papeles principales. Actor secundario no quiere decir actor mediocre, ni inferior. En el cine todos los papeles son importantes. No hay, pues, papeles secundarios.
- **El actor de personalidad.** -Haga lo que haga siempre será él. Se le reconoce aunque esté disfrazado. Los críticos dicen que se interpreta a sí mismo.
- **El actor de personalidad múltiple.** -Se transforma en cada papel. Es distinto en cada obra. A Lon Chaney se le llamaba el hombre de las mil caras.
- **El actor especializado.** -Interpreta siempre los mismos papeles o los mismos personajes. Sean Connery dando vida al personaje de James Bond o Gary Cooper y John Wayne siendo los tipos del Oeste por excelencia. También muchos personajes de las series de TV.

3. COMO HA DE SER LA INTERPRETACIÓN CINEMATOGRAFICA DEL ACTOR.

Debe obedecer totalmente al director, al autor de la película. Para muchos directores el actor es un elemento más, un objeto cualquiera del lenguaje cinematográfico, como lo son las luces y la escenografía. Hay mucho de verdad en esto, pero no es toda la verdad. Es cierto que un actor no manejado por el director no existe para la buena película. El director es quien elabora el personaje pero, y esto es muy importante, ayudado por el actor. Si no hay un buen actor tampoco habrá nunca en la obra cinematográfica un personaje bien hecho, auténtico, con vida. El director sólo no puede crear un personaje, dar existencia a un ser imaginado. Otra idea que te interesa conocer es que no hay actores de teatro y actores de cine.

Solamente hay buenos y malos actores.

El actor se vale, para su arte, de los siguientes medios de expresión: el gesto, la voz, el maquillaje y la fotogenia.

*La fotogenia no es solamente esa cualidad que nos permite **salir bien en una fotografía** sino, sobre todo, la de **resultar naturales** y con **personalidad**.*



Figura 11-3.

EFFECTOS DEL MAQUILLAJE SOBRE LOS ACTORES

Las dos figuras de arriba (mujer y hombre) son dos personales al natural. Las seis figuras restantes son los mismos personajes, pues si te fijas bien conservan los rasgos esenciales: ojos, nariz y boca. Gracias al maquillaje (cambio del cabello, aparición de arrugas y diferentes perfiles del rostro) parecen distintos entre si.

4. ACTORES FAMOSOS EN LA HISTORIA DEL CINE.

ANDERSON, Bibi
 ARMENDARIZ, Pedro
 ASTAIRE, Fred
 BARRAULT, Jean-Louis
 BARRYMORE, John
 BELMONDO, Jean Paul
 BERGMAN, Ingrid
 BJORTRAND, Gunnar
 BOGART, Humphrey
 BOYER, Charles
 BRANDO, Marlon
 CLIFF, Montgomery
 COLMAN, Ronald
 COOPER, Gary
 CRAWFORD, Joan
 CHANEY, Lon
 CHAPLIN, Charles
 DARRIEUX, Danielle
 DAVIS, Bette
 DEAN, James
 DE SICA, Vittorio
 DEL RIO, Dolores
 DIETRICH, Marlene
 DOUGLAS, Kirk
 FAIRBANKS, Douglas
 FERNAN GOMEZ, Fernando
 FERRER, José
 FISCHER, O. W.
 FLYNN, Errol

FONDA, Henry
 FORD, Glenn
 GABLE, C1ar
 GABIN, Jean
 GARBO, Greta
 GARDNER, Ava
 GAYNOR, Janett
 GISH, Lilian
 GUINNES, Alec
 HAYWORTH, Rita
 HARLOW, Jean
 HART, William Surrey
 HESTON, Charlton
 ISBERT, José
 JANNINGS, Emil
 DONES, Jennifer
 KEATON, Buster
 KELLY, Gene
 KERR, Deborah
 LANCASTER, Burt
 LAUGHTON, Charles
 LEIGH, Vivien
 LINDER, Max
 LOLLOBRIGIDA, Gina
 LOPEZ VAZQUEZ, José Luis
 LOREN, Sofia
 LLOID, Harold
 MAGNANI, Ana
 MARX, Hermanos

MASINA, Giulietta
 MASON, James
 MASTROIANI, Marcelo
 MONROE, Marilyn
 MORGAN, Michele
 MOREAU, Jeanne
 NEGRI, Pola
 NEWMAN, Paul
 NIELSEN, Asta
 O'HARA, Mauren
 OLIVIER, Laurence
 PERKINS, Anthony
 PHILIPPE, Gerad
 PICKFORD, Mary
 QUINN, Anthony
 REY, Fernando
 STEWART, James
 STROHEIM, Eric von
 SYDOW, Max von
 TAYLOR, Liz
 TCHERKASOV, Nikola,j
 TRACY, Spencer
 TURNER, Lana
 VALENTINO, Rodolfo
 VEIDT, Conrad
 VITI, Mónica
 WAYNE, John
 WEGENER, Paul
 WELLES, Orson
 ZYBULSKI, Zbigniew



Figura 11-4

LECCIÓN 12

Indicaciones para juzgar una película

1. NO TODO EL CINE ES ARTE.

La mayoría de las películas equivalen a las noveluchas que se venden por ahí. Son simples productos para entretener al público. También se produce música sin ningún valor artístico. Es música de moda. Fíjate bien que no digo moderna, pues hay música moderna buena y mala. También hay cine moderno que está simplemente de moda, sin que por ello sea bueno.

2. EL CINE ES UN ARTE.

El cine es el arte de representar bellamente las imágenes en movimiento, así como la pintura es el arte de distribuir los colores sobre una superficie plana y la arquitectura une la belleza a lo práctico de crear un espacio y cubrirlo con unos materiales. También la novela es el arte de escribir un relato, una historia interesante, o, como hacen las novelas modernas, contar una historia o no contarla, esto no tiene demasiada importancia, pero si hacerlo de modo distinto a como se hacía antes. ¿Pero qué es el arte? No es fácil responder.

3. EL ARTE.

El hombre se ha cansado de dar definiciones. Nosotros no vamos a inventar otra. Te basta saber que el arte es una actividad humana.

Hablar de obra de arte o de obra bella es lo mismo. La cuestión está en saber cómo es la belleza. Se han dado muchas opiniones. En cada época se dice algo distinto. Ocurre, simplemente, que se descubren nuevos campos para la belleza. Así, pues, la idea de belleza evoluciona, cambia, se amplía, eso es todo.

Se equiparó la belleza a lo grandioso, a la impresión de orden, al descubrimiento de la verdad que está oculta en las cosas, a la representación de algo ideal, a lo que nos hace sentirnos mejores, a cuanto nos gusta y nos produce un placer desinteresado, una emoción. Hoy lo bello es lo original, lo realmente nuevo, la realidad presentada de forma distinta a como se hacía en el pasado. Pues bien: todos estos criterios continúan siendo válidos. Mañana habrá otros. El campo de lo bello se va haciendo, con el tiempo, más grande.

4. INDICACIONES PARA SABER SI UNA PELÍCULA ES UNA OBRA DE ARTE.

No vamos a darte normas, reglas, porque en arte no sirven de mucho y son un tanto **odiosas**, sobre todo para el artista y los críticos.

En el arte hay reglas, pero hay que manejarlas con mucho cuidado. Lo que vale para medir, para saber si una obra concreta es bella, no sirve para medir otra distinta a la anterior. Por eso hablamos de indicaciones, de señales, que podrán decirte si una obra es bella o no lo es.

- **Lo grandioso es signo de belleza.**-Muchas películas te impresionan por lo imponente de los acontecimientos: la magnitud de una guerra, de una batalla o una hecatombe; te atraen las fuerzas que mueven a los hombres a obrar: la fe, su esperanza, su capacidad de lucha y sacrificio; a veces es el tamaño de los vicios y de las pasiones humanas. Pero, ¡cuidado!, solemos confundir grandiosidad con grandísimo, con monumental, que es lo que ocupa mucho espacio, mucha superficie o es de tamaño excesivo. Los críticos califican a estas obras como sublimes, como majestuosas.
- **También el orden, la simetría, son señales de belleza.**-Descubres, asombrado, en algunas películas, un plan, un modo de estar los hombres, los hechos y las cosas dispuestos, o, una relación de medida entre las partes de la obra cinematográfica. Es lo contrario de estar colocadas las cosas, los hechos humanos, sin orden ni concierto. El gran defecto de muchas obras modernas, hasta cierto punto interesantes, es que no tienen ninguna medida.

- **El arte es la imitación de lo real.** En otras películas la verdad que se respira es indicio de belleza: verdad o autenticidad del relato; humanidad de los personajes; honradez del autor al tratar un tema, unos acontecimientos; fidelidad de los hechos a la verdad histórica; descubrimiento de la verdad oculta en los seres. No hay que confundir el arte con la realidad. El arte no es la realidad, es su imitación. Realidad, te conviene saber, no es un concepto fijo. Cambia según los tiempos.
- **La perfección es indicio de belleza.** Hay películas que pintan hombres y mujeres perfectos, tan acabados, tan ideales, que son modelos de belleza y de conducta moral. Antes el arte, las películas, pintaban la belleza, la bondad de las criaturas, personajes nobles y heroicos. Hoy se complacen en representar seres corrompidos, repugnantes, feos física y moralmente, cobardes, pero modelos de todos los vicios. Lo perfectamente feo, es decir, la representación de lo feo natural, es también un tema del arte, motivo de una creación bella.
- **Un producto artístico es un producto original.** Las películas modernas son válidas para muchos críticos si son realmente nuevas. Se piensa que el mundo marcha y el arte también. Arte y novedad son una misma cosa. La visión de la realidad que te ofrecen estas películas es la misma que la que te daría el primer hombre de la tierra. El profesor Lapesa Melgar indica que una cierta originalidad es imprescindible para que la obra artística posea algún valor.
- **Hay arte en el juego de los sentimientos.** Se piensa todavía que toda buena película debe emocionarnos. Es verdad. Pero conviene no olvidar que el arte moderno, por lo general, está reñido con los sentimientos. El arte actual es más bien frío, pide nuestra reflexión nada más. No se debe confundir emoción auténtica, seria, con sentimentalismo. Tampoco se pueden condenar, sin más, las películas poéticas, las de amor, solamente porque en ellas intervienen los sentimientos. Como hemos dicho ya, éstos deben ser serios, auténticos y se han de representar con prudencia, sin excesos. El sentimentalismo, por el contrario, es el juego de los sentimientos en demasía; más allá de lo necesario, extralimitándose.

EL SENTIMENTALISMO ES EL ABUSO DE LOS SENTIMIENTOS

- **Una buena película es una película de contenido.**-Es decir, se piensa que el arte debe decir grandes cosas, tratar graves problemas de la humanidad o profundizar mucho en cuestiones pequeñas. Es cierto solamente en parte. Es verdad, por ejemplo, que en toda gran película se encuentra alguna verdad acerca de la naturaleza, de la condición humana, de la sociedad que, de no ser por esa obra cinematográfica, pasaría desapercibida a los hombres. También es cierto que el arte debe reflejar su época y los problemas de la misma. Pero una película no es buena por tratar problemas serios del mundo y de la vida sino, sobre todo, por tratarlos bien, o por presentarlos de manera interesante y honrada. Como ves, también importa la forma del contenido. Estas películas no suelen dar soluciones, se limitan a presentar los problemas. En arte no es bueno presentar soluciones. También nos parece equivocado que todo el cine deba ser cine de contenido y que se diga de las demás películas que son falsas y productos comerciales. El cine también es diversión.
- **Una película de argumento es buena si la historia y los personajes están conformes con la realidad.**-Las películas que cuentan una historia deben procurar los menos fallos posibles en su trama, es decir, cuanto más lógico y natural resulte el conjunto de acontecimientos, cuanto más enlazados estén entre sí, más perfecta será la película. También los personajes de una buena película no deben parecer muñecos, seres de cartón, falsos, por el contrario, deben parecer seres vivos. Los personajes han de producirte la impresión de que son libres para ser ellos mismos, como ocurre con todos nosotros. Una película es mala si los personajes parecen manejados por el

autor, si reaccionan y piensan conducidos por los hilos invisibles de la mano de su creador.

- **La verdad en una obra de arte depende de su forma.**-Ya lo decíamos antes, a propósito de las películas de problemas o de contenido. La verdad o la mentira de una obra de arte depende de la manera, de la forma, que el autor la presenta. No hay temas unos más verdaderos que los otros. Lo que hace verdadero un tema es la forma que lo da su autor.
- **Las buenas películas de género hacen jugar a los espectadores.**-Los géneros son maneras de organizar algunos temas: el amor, la guerra, la lucha contra el crimen, la vida en el lejano Oeste, los acontecimientos recientes o de la vida real en la película documental, los grandes sucesos del pasado y sus celebridades en los filmes históricos, los hechos del futuro en las cintas de ciencia-ficción, el miedo en las de terror, etc.

Si son maneras de organizar los temas, quiere decir que poseen sus reglas, sus normas. Las películas de género no pretenden, pues, parecer verdaderas. Ofrecen a los espectadores unas reglas de juego: las del género. Si la película cumple a la perfección, y con ingenio, con esas reglas, el filme proporcionará un verdadero placer, pues el espectador habrá entrado en el juego y aceptará las normas del mismo, por ejemplo ésta, propia, a la vez de las películas de aventuras y de los "westerns": creer que el héroe es invencible.

Pero hay buenas y malas películas de género. Las malas son rutinarias, simples copias. Se las llama **películas de serie**, por el contrario, las buenas poseen ingenio, parecen distintas, nuevas, aunque las reglas entre las que se mueven sean las del género.

Muchos críticos se equivocan, creo, cuando piden a las películas de género lo que estas no pretenden.

Los géneros, sus normas o hábitos, se modifican con el tiempo. Antes tenían la consideración de permanentes.

5. LECTURA DE UN TEXTO CINEMATOGRAFICO.

El método que proponemos a continuación es el mismo que dentro de unos años aplicarás a la lectura de un texto literario. Lo hemos tomado del **libro cómo se comenta un texto literario**, de Emilio Correa y Fernando Lázaro Carreter . Por supuesto que hay este método y otros métodos, pero me ha parecido conveniente ponerte sobre la pista de éste porque el cine es un arte como otro cualquiera y no se debe separar al cine del resto de la cultura. El método tiene seis fases:

1. Lectura atenta de la obra o conocimiento preciso de la misma.
2. Localización de la obra cinematográfica.
3. Determinación del tema o temas de la película.
4. Determinación de la estructura.
5. Análisis de la forma.
6. Conclusión.

1. Lectura atenta de la obra o conocimiento preciso de la misma.-Para la comprensión de la película se hace preciso:

- a. Fijar la atención en lo que estamos viendo y no ver distraídamente.
- b. Para ello conviene tomar algunas notas.
- c. De muchas películas importantes poseemos hoy día el guión, es decir, su texto escrito. Nos podemos ayudar del mismo a la hora de comenzar la explicación de la película.
- d. Una amplia descripción del argumento contribuye al mejor conocimiento de la obra cinematográfica. No se trata de un simple resumen o síntesis, sino de un desarrollo lo más completo posible, donde se fijen las distintas acciones, los

acontecimientos en el mismo orden en el que han aparecido en la película, los personajes principales, sus atributos, gestos y palabras más importantes, así como los diálogos esenciales.

2. **Localización de la obra cinematográfica.**.-Localizar es fijar el lugar de una cosa. Por tanto, localizar una película consistirá en precisar qué lugar ocupa en la obra total de su autor. Se comienza por determinar quién es el autor de la misma. Fecha de la realización. Etapa en la que debemos clasificarla si el autor tiene distintas etapas en su obra cinematográfica, por ejemplo, Chaplin, Bergman, Berlanga o John Ford. Una simple frase nos ayudará a describir esa fase o etapa del autor, por ejemplo, período azul, rosa, cubista, al hablar de Picasso, o, al referirnos a Chaplin, perteneciente a la serie Keystone, a la Essanay, a la Mutual, a la First National, a la United Artists. Interesa, en no pocas ocasiones, fijar el género cinematográfico y literario al que pertenece la obra. ¿Estamos ante una tragedia o una fábula? ¿Es un documental o una película, bélica? ¿Es un filme de fantasía o de ciencia-ficción?
3. **Determinación del tema o temas de la película.**.-El asunto o tema de una obra cinematográfica es la trama de acontecimientos en que consiste la obra, una breve narración que conserva los detalles más importantes de la película. El tema o temas, pues puede haber varios, se fija disminuyendo al mínimo posible los elementos del argumento y reduciendo este a nociones o conceptos generales. Para expresar el tema basta una frase o dos.
4. **Determinación de la estructura.**.-Una obra no es un caos. El autor construye la obra, la va componiendo. Componer es colocar las partes de un todo en un orden tal que puedan constituir ese todo. Toda obra, por pequeña que sea, posee una construcción, una composición o una estructura precisa. No podemos olvidar que las partes de una película se relacionan entre sí. Nos interesa destacar, otra vez, la existencia en cualquier película de **partes**, de unidades narrativas. El tema está siempre distribuido entre las partes de la obra. Esta distribución es la estructura.
5. **Análisis de la forma.**.-La explicación de una obra consiste en justificar cada rasgo formal de la misma como una exigencia del tema, pues son inseparables. Hay, pues, que realizar el análisis de la forma partiendo del tema. **No hay que confundir forma con medios técnicos empleados.**
6. **Conclusión.**.-Una vez estudiadas las fases anteriores, debes componer un relato con todas ellas, que será la conclusión o síntesis de la lectura del texto cinematográfico.